

Y ADEMÁS: NOTICIAS, PASATIEMPOS, HUMOR...

CAAD 62

REVISTA PARA AVENTUREROS



SUMARIO







Pág.





Boriel Basic para ZX Spectrum

Manual para torpes…
…y para los que no lo son tanto.

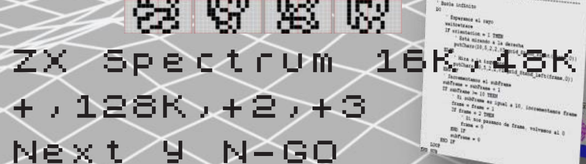
El BASIC es el lenguaje ideal para empezar a programar desde cero por su sencillez, y Boriel BASIC es el mejor para ir un paso más allá al aportar velocidad y modernidad.

Tanto si eres un aficionado que tecleó algún programa de la mítica revista MicroHobby, y no has vuelto a tocar un Spectrum desde entonces, como si eres un programador que quiere terminar su juego empezado hace décadas, o simplemente quieres aprender como era esto de la programación en los 80, este es tu libro.

Un completo manual práctico donde se explica la base de los conceptos con listados y ejemplos que cubren entre otras muchas cosas: la estructura del lenguaje, la pantalla, el uso de sprites y tiles, el control avanzado del teclado, el joystick, la memoria, interrupciones, sonido beeper y AY, paginación, multicarga y arquitectura…

Un auténtico regreso al pasado de 8 bits donde el límite va a ser tu imaginación, con prólogos de Juan Antonio Rubio García, Jose Rodriguez "Boriel" y Javier Ortiz Carrasco "El Spectrumero".

Para principiantes y usuarios que quieren mejorar.



ZX Spectrum 16K,48K +,128K,+2,+3 Next y N-GO



EDITORIAL



Estimado lector y aventurero:

Hace justo un año, en la Editorial del **CAAD 58**, me congratulé en anunciaros que se había batido la plusmarca de páginas en un ejemplar del **CAAD**, alcanzando las 126. Bien, en este número no las hemos superado, pero sí igualado.

Sin embargo, lo importante no es el número de páginas, sino en qué se emplean, y me atrevo a afirmar que no vais a quedar defraudados. Empecemos con el tema de portada, un informe sobre las aventuras gráficas comerciales protagonizadas por Mortadelo y Filemón, obra de todo un experto en aventuras gráficas, *Dardo*, que lleva solucionándolas más de 30 años.

La sección de informes viene cumplidita, con dos «cómo se hizo» (**Superlópez** y **Tiny Nightmares**) y otros artículos, entre los que se puede encontrar un extenso informe sobre los *parsers*, su origen y evolución.

No puedo dejar de pasar la oportunidad de dar las gracias, como siempre, a todos los colaboradores y muy especialmente a los chicos de la redacción, que se desdoblan no solo maquetando y dando forma a los contenidos, sino creándolo también. ¡A veces uno tiene suerte con la gente que se encuentra!

Recordemos también que se cumple el primer aniversario de la nueva web del **CAAD**, en la que cada vez se puede contar con más contenidos y utilidades, desde el buscador de textos al intérprete **ADP**, entre otros muchos. Si aún no te has pasado por la web para comprobar todo lo que ofrece, te animo a que lo hagas, y a decirnos qué más cosas te gustaría encontrar en ella.

Por último, y aprovechando las fechas en que sale este **CAAD** (unos días antes de la indicada en portada, por cierto) me permito desear a cada lector del **CAAD** un 2024 lleno de parabienes, y que los disfrute junto con quienes más lo desee. Eso como mínimo.

¡Hasta el trimestre que viene! ■

Juanjo Muñoz



NOTICIAS





NEVER GIVES UP HER DEAD!

Un nuevo juego llega a nuestros teclados, y no se trata de uno de esos pequeños, cortos o experimentales. Se trata, según las palabras de su autor Brian Rushton (**@MathBrush** en X), «del juego más largo que he hecho en Inform». En su cuenta de X, **@MathBrush**, nos avanza que «en esta odisea de ciencia ficción tendremos que reponernos a un choque con un meteorito que inutiliza nuestra nave interestelar. A pesar de que la tripulación está en alerta máxima, solo tú pareces notar las extrañas grietas en el espacio-tiempo que se abren por toda la nave. Deberemos explorar diez mundos distintos, enfrentarnos a una figura misteriosa que parece no tener otra cosa que hacer que perseguirnos y afrontar nuestro destino como buenos aventureros que somos.»

Puedes jugar la aventura en: ■



ESPACIO 1999: LA AVENTURA

Gracias a Planeta Sinclair y André Leão, descubrimos que **Espaço 1999**, (que pese a su título portugués es una aventura en inglés realizada por Luís Peres en 1990 con el **GAC**) fue laboriosamente rescatada desde una cinta de trabajo en un estado lamentable. Hubo que alisar manualmente el soporte magnético hasta poder hacer una lectura del mismo (los veteranos recordarán cómo se arruga una cinta magnética cuando sufre un enganchón).

Lo que se pudo rescatar no era la versión final y contenía varios fallos, pero eso no detuvo a André, como él mismo cuenta: «con la ayuda de Luís mapeé el juego y arreglé una serie de errores, haciéndolo jugable y completo. A su vez, Luís rehízo la pantalla de carga y añadió algunas mejoras más, así que ahora podemos presentar el juego a la comunidad, más de 30 años después de su creación».

El juego cuenta con alrededor de sesenta localidades, mientras que el argumento nos coloca, muy apropiadamente, en la Base Lunar Alfa, que ha sufrido una invasión alienígena. La versión corregida estará pronto disponible para descarga. ■







THE CERPAN PROJECT

El otro día estuvimos paseando por la DreamHack para saludar a dos desarrolladores que nos están dando muchas y buenas noticias. Pues bien, junto a ellos, encontramos otra de las joyas del software patrio que nos llamó la atención por su magnífico diseño.

Se trataba de **The Cerpan Project**, desarrollado por el estudio madrileño Red Monkey Studio. Un juego que promete revivir la esencia de títulos legendarios como **Monkey Island** o **Indiana Jones**.

La trama se desarrolla en la Unión Soviética de 1960, en instalaciones ultrasecretas donde el misterioso Proyecto Cerpan está en marcha. ¿Tu misión? Meterte en los pantalones de Red Salazar y adentrarte en las misteriosas calles del pueblo de Calle Larga, para descifrar los entresijos del proyecto.

El juego cuenta con un completo doblaje al español y un diseño meticuloso que evita las muertes repentinas.

Te recordamos que muchos de los proyectos que se publican en itch son gratuitos pero aceptan donaciones. Si puedes permitírtelo, no estaría de más apoyar a los creadores para que sigan haciendo su magia. ■


link.caad.club/fieix

NUTCA, LA NUEVA AVENTURA DE DIEGO PARDAL

En un contexto histórico, Diego Pardal nos trae una aventura para nuestros ZX Spectrum 48K.

Enero de 1774, la nave española *Santiago* zarpó desde el puerto de San Blas hacia el norte del Océano Pacífico. Su misión tenía como objetivo tomar posesión de nuevas tierras en nombre de la Corona y establecer relaciones amistosas con los nativos, pero la nave fondeó en la bahía que denominaron San Lorenzo de Nutca. Once meses después, la expedición regresó a San Blas con un miembro menos a bordo, desaparecido misteriosamente durante el viaje de ida en una noche de tormenta. Programada usando **DAAD Ready**, ya podéis disfrutar de esta aventura en la página web de Diego. ■


pulsaunatecla.itch.io/nutca

LANZADO **THE GHOSTS OF BLACKWOOD MANOR**

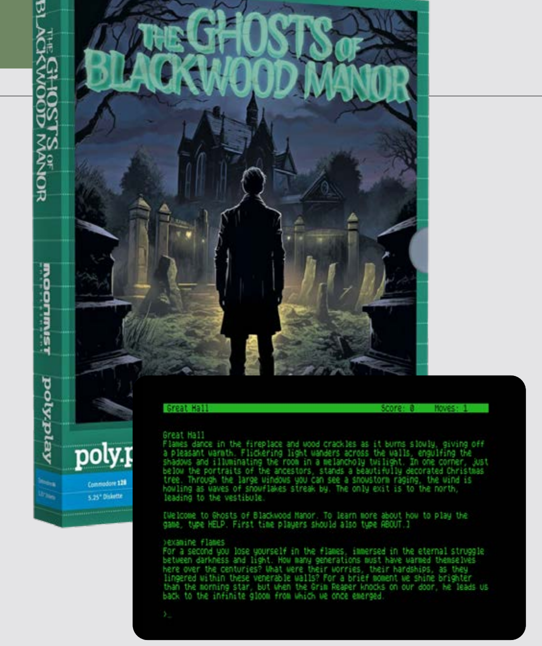
La última aventura de Stefan Vogt se puede conseguir en nada menos que ¡más de 20 versiones! Se puede jugar desde un Commodore 128 a un Amstrad PCW, pasando por un BBC Micro, un Atari ST y casi cualquier otro equipo retro, además de algunos recientes, como el Spectrum Next.

El mismo Stefan nos desvela el argumento de su última creación: «Asume el papel del novelista Thomas King y su esposa Cora mientras se mudan a una remota casa solariega escocesa, pocos días antes de la Navidad de 1986. Buscando inspiración para su próximo libro, Thomas comienza a explorar la historia de Blackwood Manor, solo para descubrir un oscuro secreto que se remonta siglos atrás, a los días de la Gran Caza de Brujas en Escocia».

El juego es de libre descarga, aceptando la donación que consideres pertinente. No contento con esto, también tendrá pronto edición física,con un embalaje reminiscente de los clásicos de Infocom. Huelga decir que tienes un comentario en este **CAAD**, gracias a André Leão, pese a las bofetadas que ha habido entre la miríada de analistas usuarios de la lengua de Cervantes deseosos de tomar esa iniciativa.

¿Qué esperas para echarle un ojo? ■


8bitgames.itch.io/ghosts



BILLIE NIGHT ÉXITO EN VENTAS Y DESCARGAS

En apenas 24 horas se agotaron todos los ejemplares de la edición física de **Billie Night**, el último juego de Sequentia Soft, pero no hay nada que temer, porque… ¡ya está disponible la versión digital en su página de itch.io!

Esta aventura por opciones recrea con maestría el famoso vídeo musical de Michael Jackson que nos dejó sin habla en aquel lejano noviembre de 1982. Una vez más, Fran Kapilla está al frente del guion, el código y los gráficos. Podéis descargarlo desde la web de itch.io y no os cuesta nada aportar algo al desarrollador para que siga lanzando productos de calidad. ■


sequentia-soft.itch.io/billie-night





RESCATE 2019
PUESTA AL DÍA

Rescate 2019 empezó a ser desarrollada para el ZX Spectrum 128K, pero nos centramos ahora en la posterior y más extensa versión realizada con **Adventuron**, el *parser* de Chris Ainsley, que en la nueva versión 1.6.0 incluye toda una serie de cambios y mejoras.No sólo se han reescrito el manual, el tutorial y gran parte del cuaderno de bitácora: además, el juego incluye ahora gran cantidad de cambios, ajustes, mejoras de jugabilidad y *bugfixes* (algunos problemas no se han podido evitar, debido a las limitaciones del propio **Adventuron**).

En el siguiente enlace puedes jugar directamente a **Rescate 2019**. ■


ricardo73.itch.io/rescate2019

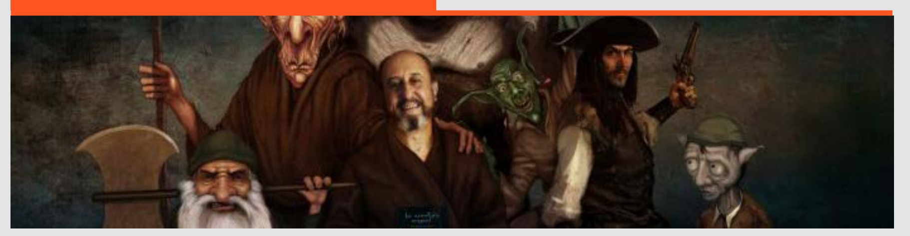
AREA 51: ROSWELL INCIDENT

Los alegres muchachos de Furillo Productions han decidido volver al mundo aventurero, esta vez usando una versión customizada de la cada vez más utilizada herramienta **MuChO** de Jari Komppa. En **Area 51: Roswell Incident**, nos pondremos en la piel de un detective privado que deberá investigar uno de los casos relacionados con OVNIs más famosos de la historia: el incidente de Roswell. En nuestro camino nos toparemos con multitud de peligros y referencias a series de los años 80, el humor que caracteriza a todos los productos de Furillo, y una espectacular banda sonora que además es gratis. ■


link.caad.club/ioxbs

NOTICIAS

Eventos



VUELVE EL VIEJO ARCHIVERO

En los tenebrosos confines de los Cárpatos, un gemido lastimero quiebra el sepulcral silencio que envuelve los bosques. Seres extraños de la noche huyen presurosos hacia sus gélidas y oscuras guaridas, mientras una tenue luz serpentea por las angostas escaleras del vetusto castillo del antiguo archivero.

Cuál si fueran los tentáculos de algún dios primigenio, la llama de una vela repta desde las entrañas de la tierra hasta el almenar de la decrépita construcción. Al alcanzar la cima del monstruoso monumento, una pausa infinita detiene tanto el tiempo como el latir del corazón de cualquier alma incauta que osara acercarse a tan desaconsejable morada.

De súbito, como una estocada en la mismísima alma, un chirriante pitido cede ante un sordo zumbido de ventiladores. El cadalso, sumido ahora en una luz mortecina y azulada, lanza al frío viento de la noche eterna una melodía que a muchos resulta tan conocida como odiada.

¡Ti, to, ta, tin!

Dedos macilentos, más propios de una momia desahuciada que de un genuino ser humano, golpean las teclas de un artefacto refrigerado con sangre de orcos. En la pantalla, una dirección: **elviejoarchivero.com.**

Los diminutos ojos negros del viejo momio fijan su siniestra mirada en el teclado, antes de presionar la execrable tecla ENTER, antes de retornar a la vida digital, antes de volver a atormentarnos con sus relatos que perturban nuestros sueños...

Desprovisto de toda empatía, como es de esperar en un ser que martiriza a sus siervos Yiepp e Igor, que acumula en su propio ser tanto polvo como el que recubre sus desgastadas estanterías, el Viejo Archivero presiona con desdén la tecla ENTER, mientras sus acartonados labios esbozan lo que, en su atormentada mente, podría pasar por un intento de sonrisa.

El Viejo Archivero ha vuelto, ¿estás preparado? ■





DREAMHACK VALENCIA, LA AVENTURA CONTINÚA

En una nublada mañana de diciembre, *Tranqui* decidió ponerse el traje de reportero más dicharachero del **CAAD** y puso rumbo al evento ludo-informático del año, la DreamHack 2023. Eran las 10:00, la cola no hacía más que crecer y el viejo *Tranqui* contemplaba aterrorizado la brecha generacional entre la mayoría de los visitantes y él mismo. Pero ni el frío ni la vejez prematura iban a impedir que tan decrépito reportero cumpliese la sagrada misión de aportar contenido al **CAAD**. Si él no lo hace, ¿quién lo hará?

Una vez esquivadas las luces led de pabellones dedicados a lo que la chavalada denomina *gaming*, llegó a la zona de nuestros ancestrales rivales y queridos amigos: Arcade Vintage. Allí encontró la primera prueba a la que debía enfrentarse, un torneo de **Street Fighter** con un premio de 3000€. Su falta de destreza con las palancas y botones le obligó a declinar la oferta: mejor quedar como un cobarde que humillado en la lona.

Evitado el ridículo, se dirigió a su principal objetivo: la Zona *Indie*, donde esperaban dos grandes amigos.

El primero en caer fue *Jonatandraw*, fundador de 4CatsGames. Con él charló amigablemente sobre el desarrollo de su juego **Inframundo: La senda de Dakoh**.

La siguiente etapa fue... ¿Castilla? Pues sí, a su lado se encontraba otra de las aventuras gráficas que está dando que hablar y que esperamos que pronto llegue a nuestros ordenadores: **Legends of Castile** de Torrezno Entertainment. *Luisetei* le puso al día del desarrollo de esta aventura ambientada en el siglo XIX. Mitos y leyendas casi olvidados volverán para inquietar a nuestra hermosa protagonista.

Durante el tiempo que estuvimos charlando, los PCs que corrían ambas demos no gozaron ni de un segundo de descanso. Los chavales jugaban a las aventuras *point-and-click* como si lo hubieran hecho toda su vida, un bonito síntoma de que no todo está perdido. ■

 twitter.com/4CatsGames

 linktr.ee/legendsofcastile

RESULTADOS DE LA ECTOCOMP 2023

Las votaciones se han cerrado, y, un año más, la EctoComp llega a su fin. Pero cual ave fénix, resurgirá de sus cenizas el próximo año gracias al hercúleo trabajo de Textualiza. De momento, podemos contemplar el pódium que nos ha dejado esta edición con unas votaciones apretadísimas y un nivel sobresaliente.

En la WIKICAAD podéis encontrar el palmarés completo de la competición en todas sus categorías. Como veis, ha habido de todo como en botica, y ahora es el momento de jugarlas y comentar con los autores para que puedan disfrutar de un *feedback* bien merecido.

Ganador (4667 Puntos)
El Virulé, segunda parte: Padre
por *paravaariar*

Subcampeón (4100 Puntos)
El Fin de la Historia
por *n2n*

3ª posición (4000 Puntos)
Esbozo de feto investigando crimen
por *Strollersoft*

Enhorabuena a los participantes y organizadores por mantener más vivo que nunca el mundo de los juegos narrativos. ¡Gracias! ■



link.caad.club/h4n5p

GALA DE PREMIOS IFCOMP 2023 EN TWITCH

La IFCOMP es una competición que lleva celebrándose desde ni más ni menos que desde 1995 y que la convierte por méritos propios en el encuentro ininterrumpido de creadores de juegos narrativos más antiguo del mundo.

El pasado 19 de noviembre se realizó la entrega de premios de la edición 2023, a la que se presentaron más de 70 juegos, retransmitida por su canal de Twitch, y donde los tres primeros clasificados han sido los siguientes:

Ganador
Dr Ludwig and the Devil
por SV Linwood

2ª posición
LAKE Adventure
por B.J. Best

3ª posición
The Little Match Girl 4
por Ryan Veeder

En su web oficial tenéis los resultados completos. ■



ifcomp.org/comp/2023

ARRANCÓ LA PUNYJAM #4

Un año más arranca la PunyJam, esta vez en su cuarta edición y organizada por Fredrik Ramsberg, Johan Berntsson y Nick Moffitt. Una *jam* que se caracteriza por el uso de **Inform 6** y la librería **PunyInform** para el desarrollo de los juegos. El tema de este año nos obligará a que al comienzo del juego, o dentro de los primeros cinco movimientos, el jugador tenga que recibir una indicación de que algo no está del todo bien, o incluso de que algo anda terriblemente mal. A partir de ahí, tú mismo.

La *jam* comenzó oficialmente el 18 de noviembre y terminó el 17 de diciembre. Un día después dio inicio el plazo de votaciones que concluye con las campanadas de fin de año... ¡por eso no te podemos ofrecer los resultados aún!

El proceso de votación se realiza a través de Google Forms, abierto a cualquier usuario con las únicas condiciones de votar al menos a tres juegos diferentes y que ninguno de ellos sea suyo.

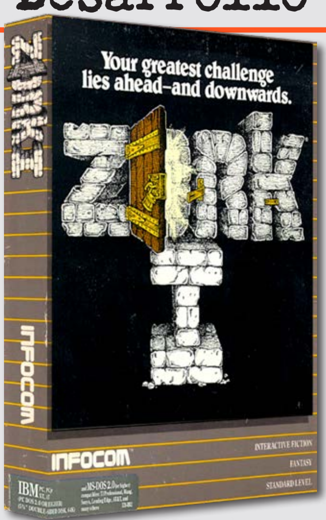
Entre las normas encontramos, además de la ya conocida de usar **PunyInform**, el hecho de que el juego tiene que ser original, gratuito y en inglés.

Los premios varían desde donaciones en metálico a vales regalo, incluyendo hasta un juego de C64. Lo que es seguro es que ninguno de los seis participantes se va a quedar sin premio. ■



NOTICIAS

Desarrollo



DISPONIBLES LOS INTÉRPRETES DE CÓDIGO Z ORIGINALES DE INFOCOM

Si hace pocos días se hablaba de la compra de Infocom por parte de Microsoft y sus posibles implicaciones en cuanto a la disponibilidad del código fuente de juegos como **Zork**, nos enteramos, gracias al chivatazo de **@aguijon1** y **@PauLowRes**, de la publicación en un repositorio de GitHub de una extensísima colección de intérpretes de código Z originales de Infocom para varios ordenadores domésticos de la década de 1980.

Aunque **Zork** ha estado circulando «alegremente» por foros y webs, pocos esperábamos que saltase la liebre como lo ha hecho. En un foro especializado en juegos narrativos, un misterioso mensaje desató la locura.

Andrew Plotkin, una figura destacada en el mundo de las aventuras de texto, consciente de la delicadeza legal de la situación, admitió haber publicado los archivos en GitHub mientras aún negocia con los actuales titulares de derechos de Infocom. Desde la adquisición de Activision por parte de Microsoft, la situación legal se ha vuelto más compleja.

Gracias a Plotkin, ahora podemos estudiar cómo funcionaba el **Zork Implementation Language** y la mítica **Z-Machine** de Infocom. Entre muchos de los ordenadores soportados podemos encontrar máquinas tan populares como el Commodore 64, Amiga, Atari ST, MS-DOS y algunas no tan conocidas como TRS-80 CoCo 2, Tandy 2000 o Unix.

Este inesperado destape de archivos antiguos deja a los aficionados ansiosos por descubrir más sobre la génesis de estas joyas. Mientras tanto, Andrew Plotkin continúa su cruzada para liberar el código abierto del trabajo de la legendaria empresa, una negociación que podría arrojar nueva luz sobre los fundamentos de las aventuras de texto que marcaron una era. ■





ELIGE TU PROPIA AVENTURA PARA SPECTRUM +3

Como si de un regalo del mismísimo Santa Claus se tratará, *cronomantic* (**@cronomantic**) nos ha traído un intérprete para ejecutar historias de tipo «escoge tu propia aventura» o aventuras por opciones, para el Spectrum +3.

En palabras del propio *cronomantic*:

«Se trata de una máquina virtual que va interpretando *tokens* que se encuentra durante el texto para realizar las distintas acciones interactivas y un compilador que se encarga de traducir la aventura desde un lenguaje más humano con el que se escribe el guion de la aventura, a un fichero interpretable por el motor».

El intérprete también es capaz de mostrar imágenes comprimidas y almacenadas en el mismo disco, y de reproducir efectos de sonido basados en *BeepFX* de *Shiru* y melodías tipo PT3 creadas con *Vortex Tracker*. Y, por si fuera poco, el proyecto cuenta con un extenso y detallado manual en español.

Una grandísima noticia para terminar este año aventurero. El intérprete está disponible en un repositorio de GitHub, accesible desde el siguiente enlace. ■



PASATIEMPOS



W	G	S	M	A	H	J	G	O	J	M	U	X	K	L	P	C	W
W	S	P	P	E	J	A	Z	Y	S	E	R	H	P	R	A	H	Q
I	P	Z	M	Y	R	C	Z	G	Q	Y	R	G	Q	I	R	E	D
I	M	Q	P	N	Y	Y	G	F	V	T	T	D	E	U	A	M	A
S	E	Q	U	E	N	T	I	A	S	O	F	T	L	C	V	O	R
V	Z	T	I	V	S	A	E	Z	W	V	U	O	H	Y	A	U	E
F	O	Q	K	H	U	V	D	O	J	T	Q	V	F	N	A	M	I
H	J	V	P	Z	W	E	Z	U	O	Z	C	P	T	E	R	B	N
W	O	S	T	R	O	L	L	E	R	S	O	F	T	K	I	R	T
V	I	C	I	I	E	K	D	X	O	V	V	K	Q	R	A	A	O
R	U	B	E	R	E	A	G	L	E	N	E	S	T	I	R	W	G
G	Y	P	B	I	N	A	R	Y	S	E	Q	U	E	N	C	E	H





Encuentra los nombres de los **once** autores que participaron en la última edición de la Ectocomp 2023 en la sección en español, tanto en *La Petite Mort* como en *Le Grand Guignol* .

Recuerda que si quieres pistas, siempre puedes contar con la **WIKICAAD**.



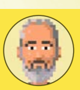
SOLUCIONES CAAD 61

*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	R	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	E	*	I	*	*
O	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	L	*	S	N	*	*
*	S	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	O	*	K	*	F	*	*
*	*	R	*	*	*	*	*	*	*	*	J	*	R	*	*	A	*	*
*	E	*	E	*	*	*	*	*	*	O	*	O	*	*	*	F	*	*
*	X	*	*	V	*	*	*	*	D	*	W	*	*	*	*	E	*	*
*	C	*	*	*	E	*	*	E	*	N	*	*	*	*	*	D	*	*
*	E	*	*	*	*	I	L	*	W	*	*	*	*	*	*	S	*	*
*	S	*	*	*	*	D	N	O	*	H	*	*	*	*	*	A	*	*
*	S	*	*	*	R	*	T	N	E	*	*	*	T	*	*	N	*	*
*	U	*	*	A	*	R	*	R	H	*	*	*	H	*	*	R	*	*
*	S	*	G	*	E	*	E	*	*	O	*	*	G	*	*	E	*	*
*	*	Ó	*	Z	*	S	*	*	*	*	J	*	I	*	*	V	*	*
*	N	*	A	*	V	*	*	*	*	*	*	*	N	*	*	A	*	*
*	*	W	*	I	*	*	*	*	*	*	*	*	D	*	*	C	*	*
*	*	*	L	*	*	*	*	*	*	*	*	*	I	*	*	S	*	*
*	*	L	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	M	*	*	A	*	*
*	E	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	L	*	*

LAS CAVERNAS DE FAFNIR, MIDNIGHT,
EL OJO DEL DRAGÓN, EXCESSUS, HERESVILLE,
JOHNNIE VERSO, WAZERTOWN WORKS

¿Sabias que...?

Por Juanjo Muñoz  @Juanjoide



... hay una aventura de texto comercial sobre Indy?

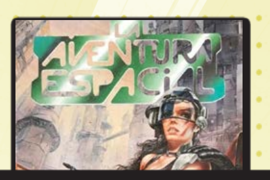
Efectivamente, **Indiana Jones in Revenge of the Ancients** es una aventura de texto puro y duro sobre el arqueólogo más famoso del cine y los videojuegos, realizada por Angelsoft para Mindscape en 1987, y lanzada para Apple II, Mac y PC. Es una pequeña desconocida, dos años anterior a la celebérrima aventura gráfica **Indiana Jones and the Last Crusade**.







... al inicio de **Los Templos Sagrados**, Cipactli no te deja desembarcar porque necesita la cuerda, pero que si te deshaces de ella sin dejarla a su alcance, también te permite hacerlo? José Luis Cebrián apunta que el indio tiene un compás moral muy extraño, pues si dejas el título de propiedad en la barca, lo agarra y, machete en mano, te manda a la muerte. Pero si lo dejas en el cajón no, porque eso lo respeta.



¿... la versión para Atari ST de **La Aventura Espacial** que lleva lustros rondando por Internet y páginas retro, está incompleta?

Prueba a cargar la tercera parte y te dará el mensaje avisando de que introduzcas el «disco 3», cuando ese volcado internetero es un único disco. Falta todo el archivo gráfico DAT de la tercera parte, que no cabría en el espacio disponible en disco, y además está corrupto el de la segunda, de forma que algunos sonidos no se reproducen durante el juego. Curiosamente, la versión Amiga sí es un único disco: debido a su mayor capacidad respecto a los de Atari ST, el juego cupo en tan solo uno, aunque apurando el espacio. No te preocupes, que desde la web del **CAAD** puedes descargarte una versión plenamente funcional.



COMO JUGAR AL...

¿... en los arcanos tiempos previos a la aparición de las secciones samudianas en *Microhobby*, ya se resolvían aventuras en revistas españolas?

Nada menos que en enero de 1985 tuvimos una pequeña introducción al género de la aventura de texto y la solución de un, incluso entonces, clásico como **The Hobbit**, gracias a Fernando García en la revista para Spectrum muy apropiadamente denominada *ZX*. De hecho, también hay un curso de aventuras en BASIC en el número 34, de octubre de 1986, por Gerardo Gutiérrez Gimeno.

Los justicieros de la aventura



Colossal Cave de Roberta Williams, un juego cargado de nostalgia y polémica.



Nunca he sido fan de los juegos de Roberta, en cambio, los de su hermano Ken siempre me han gustado. Mi preferido es, sin duda, la **Mojo Dojo Casa House**. En este **Colossal Cave** aparece una versión muy básica de la casa. Llevo más de 30 horas jugadas y, por mucho que llame a gritos, aún no me han abierto la puerta. Creo que es un *bug*.
Jacinto Dengra (7)

Me parece imperdonable que desde Cygnus Entertainment no se haya consultado a la comunidad a la hora de hacer este juego. Echo en falta una versión de **Colossal Cave** en VR pero en modo solo texto. Desde ya, y a modo de protesta, voy a retirar los pósteres de Roberta Williams que decoraban el sótano de mis padres.
David Dionisio Díaz (1)





El mejor juego del año. Una aventura en mayúsculas que no dejará indiferente a nadie. Contiene lo mejor del juego original y añade las nuevas tecnologías, una música espectacular y unos gráficos propios de la próxima generación de consolas. Ya he arreglado mi cuarto. ¿Puedo salir ya mamá?
Mari Pili Williams (9)

Magnífica adaptación del juego **La Aventura Casi Original** que apareció hace unos meses. Aunque no llega al nivel de este, **Colossal Cave** cumple con lo esperado y ofrece una experiencia cercana al clásico. Lamentablemente, parece que Ken y Roberta no han jugado suficiente a **La Aventura Casi Original**. Ellos se lo pierden.
Tranquilino R. (5)



¿Quieres ser uno de los justicieros de la aventura?

¡Esta es tu ocasión! Conviértete en el azote de los *gafapastas* aventureros, un cruzado contra la execrable utilización del verbo USAR. Envía un mensaje a:
clubaventurasad@gmail.com

HUMOR





THE SECRET OF

Hace años:

¡Jo, no me gustan nada los Monkey Island sin Ron Gilbert! ¡Ojalá algún día haga una continuación tal y como él quiera!

Hoy en día:

¡Maldito Ron Gilbert! ¿Cómo puedes hacer un nuevo Monkey Island tal y como tú quieres?

POR FAVOR, MADURAD.

HUMOR

Por @Timoneda



CÓMO HACER UNA PELÍCULA DE INDIANA JONES

1. LE ROBAN UN TESORO

ME LLEVO ESTE ARTEFACTO ARCANO PARA USAR SUS MISTERIOSOS PODERES

¡QUÉ VA A TENER PODERES ESO!

2. LE PEGA A ALGUIEN

(PREFERIBLEMENTE A UN NAZI)

¡ESTO POR ROBARME Y CASI MATARME!

¡PERO SI YO NO HE SIDO!

¡PEMBA!

AY, ES QUE TODOS LOS NAZIS ME PARECÉIS IGUALES

3. RECUPERA LA COSA

¡ANDA, PUES AL FINAL SÍ QUE TENÍA PODERES!

¡BIiiiP!

...LA HUMANIDAD NO ESTÁ LISTA PARA ALGO ASÍ.

Hola, publico #UnaTiraCadaDia. Si te ha gustado, compártela y sígueme para no perderte ninguna.

@Timoneda
@holasoytimoneda

TIMONEDA

HUMOR

Por @Dr_Seventinain



¡Únete a la Aventura!

Tanto si eres un lector habitual del **CAAD** como si es la primera vez que un ejemplar cae en tus manos, ya deberías saber que, en nuestra comunidad, nos apasionan las aventuras de texto.

Un tipo de juegos en los que cada día encontramos nuevos retos, exploramos mundos imaginarios, nos sumergimos en historias cautivadoras y disfrutamos de la riqueza de este género único. Sin embargo, para hacer crecer este fascinante universo, necesitamos tu ayuda.

¿Te encanta estar al tanto de las últimas noticias? ¿Eres un experto en alguna aventura en particular? ¿O simplemente quieres compartir tu amor por los juegos de texto? Entonces, únete a nuestro equipo y sé parte activa de nuestra comunidad.

¿Cómo puedes contribuir?

Redactando Noticias: Mantente al tanto de las novedades y comparte con la comunidad las últimas tendencias, lanzamientos y eventos relacionados con las aventuras de texto.

Rellenando Fichas de Juegos: Ayúdanos a construir una base de datos sólida y completa. Aporta tus conocimientos sobre tus juegos favoritos o descubre nuevos títulos para compartir con todos.

Actualizando la WikiCAAD: Colabora en la creación de un recurso valioso para todos. Agrega información sobre autores, curiosidades, historias destacadas y cualquier detalle que enriquezca nuestra enciclopedia de aventuras de texto.

Participando en el Foro: Fomenta la discusión y comparte tus experiencias. Pregunta, responde, y forma parte de las conversaciones que hacen crecer nuestra comunidad.

Visita nuestra web y descubre las secciones dedicadas a noticias, juegos, la wiki y el foro. Si encuentras algo que te apasiona o si tienes ideas frescas, ¡no dudes en sumarte!

Tu participación es clave para hacer de nuestra revista y comunidad un espacio vibrante y lleno de vida. Únete a nosotros en esta emocionante aventura de palabras y mundos imaginarios.

El **CAAD** no solo es un club de aventuras, es tu club de aventuras. Anímate a participar y deja tu impronta en el mundo aventurero. ¡Te esperamos!

Busca las diferencias

Por Juanjo Muñoz  @Juanjoide



CAAD57 6 NOTICIAS

NOTICIAS



HISTORIA JAPONESA DE FANTASMAS

...entes de Furillo
...s años ha.
...ismo nos
... canal de sala
...es @602ovoiu.
... aparecerá un
...registrarte, y
...ncipalmente

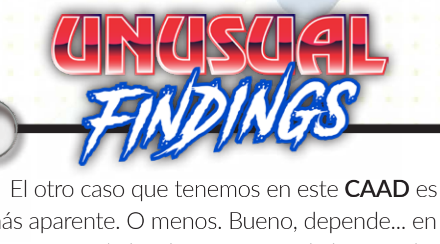
lo ha jugado para nosotros:

https://www.youtube.com/wat...



En el **CAAD 57**, *IADVD* nos hablaba de una historia japonesa de fantasmas... y parece que alguna inspiración sacó de allí para la última creación de Furillo Productions, **El velo oscuro**.





El otro caso que tenemos en este **CAAD** es más aparente. O menos. Bueno, depende... en fin, se trata de las dos versiones de la portada de **Unusual Findings**, una la que fue también portada del anterior número del **CAAD**... y la alternativa, con una Linda más descocada. ¿Estaremos ante un nuevo caso Gremla?



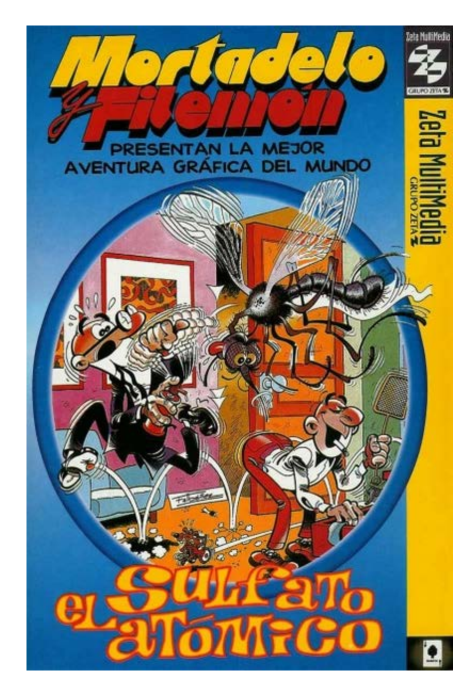
Mortadelo y Filemón PC DVD-ROM 1997-2003

Por Dardo

Francisco Ibáñez nos dejó el pasado 15 de julio con 87 años y después de estar más de 50 haciéndonos reír con personajes como Rompetechos, Pepe Gotera y Otilio, La Familia Trapisonda 13 Rue del Percebe y muchos más, así que ya es hora de hacerle un pequeño homenaje que se va a traducir en una explicación de las aventuras de sus personajes principales: Mortadelo y Filemón. Para no hacerlo muy extenso, solo vamos a elegir las aventuras gráficas del periodo de 1997 a 2003, o sea la época de Alcachofa Soft.

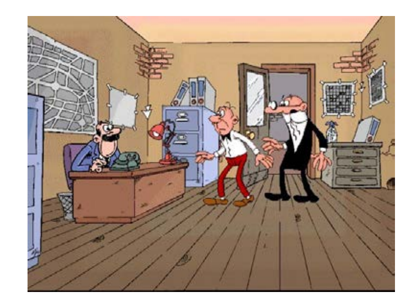
Vaya por delante que lo que nos encontramos en todas estas aventuras, y otras que aparecieron antes o después, no solo es el humor de su creador, un humor sano, hilarante, que se mete con todo y que dominaba a la perfección, sino también una crítica social, especialmente a la sociedad española de los 90, en multitud de aspectos, aunque el principal es la del jefe cascarrabias y desconsiderado con sus trabajadores y el pobre trabajador que se lo toma a cachondeo y siempre está animado.





La primera aventura gráfica que nos encontramos es **El Sulfato Atómico**, de 1998. Su temática, completamente hilarante por las situaciones que se van sucediendo, es una especie de parodia policíaca, contando con textos y voces en castellano y licencia comercial. Desarrollada por el grupo toledano Alcachofa Soft (**https://www.alcachofasoft.com/index.htm**), editada por Zeta Multimedia y Erbe Software y distribuida también por Zeta Multimedia. Es una aventura gráfica con perspectiva en tercera persona, entorno 2D y control *point & click*. Apareció primero para MS-DOS y posteriormente salió una versión en CD para el Windows de la época.

Está basada en el cómic del mismo título publicado en 1969, y tiene un argumento de agentes secretos de pega. Resulta que el profesor Bacterio inventa una poción para eliminar las plagas del campo, pero, como siempre, la pifia y su efecto es todo lo contrario: agranda a los insectos, lo que no es nada agradable para los humanos, sobre todo si el campo se llena de grillos gigantes.



El problema es que uno de los viales de la poción es robado por unos agentes de la república de Tirania, gobernada por el dictador Bruteztrausen que, como siempre, quiere dominar el mundo. La misión de nuestros dos súper agentes de la T.I.A. será el de recuperar el vial a toda costa en Tirania, pero primero deberán llegar allí.



Tiene unos gráficos muy completos, llenos de detalles y colorido. Las voces de los protagonistas están muy logradas y

acordes con lo que nos imaginábamos de los personajes, y al inicio veremos unos *slideshow* de explicaciones en blanco y negro muy similares al cómic real. Las acciones las encontramos en la parte superior de la pantalla a modo de «manos» y dependiendo de su posición nos indicarán si son acciones para hablar, coger, etc. También en la parte superior derecha de la pantalla tenemos el inventario, a modo de una simple cruz, donde se muestran los objetos cogidos en una rejilla de 5 x 5 casillas.

En la parte inferior izquierda de la pantalla tenemos el icono de los protagonistas, y pulsando en él podemos cambiar de personaje. Así, algunas acciones las realizamos con uno y otras con el otro, teniendo cada uno su propio inventario. Otras teclas importantes son F1 para el SAVE, F2 para el LOAD, F3 la del Sonotone 2000 (para subir el volumen de voces, música y efectos) y para salir pulsas dos veces ESC.

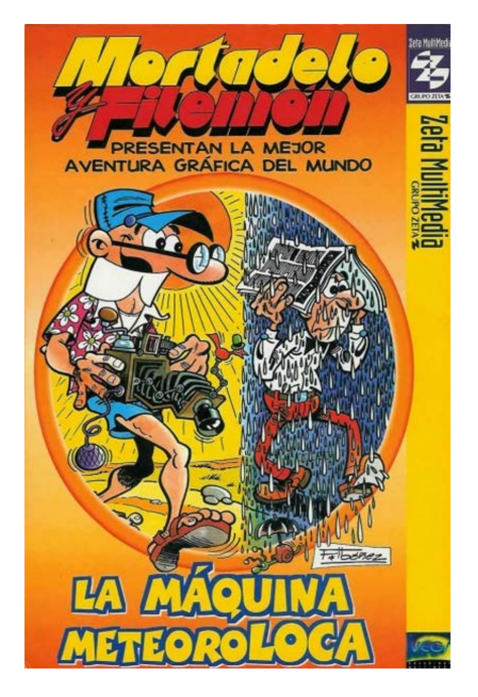


Las conversaciones aparecen también en la parte superior de la pantalla con líneas de color verde, que al posicionarnos sobre ellas se vuelven amarillas. Los puzles son relativamente fáciles, siendo una aventura que te puedes acabar como en una hora, y aunque no tiene una calidad excelente, consiguió un éxito de ventas que seguro propició la salida de nuevas aventuras más adelante. En cuanto al sonido tenía varias melodías que acompañaban muy bien al juego, sin escándalos ni molestar en absoluto, con una en especial que nos recordaba a la Pantera Rosa. Llevaba pocos efectos especiales, salvo los típicos como el sonido del teléfono o tortazos y lo mejor era la cantidad de voces de todos los personajes, realmente muy logradas.

Si alguien está interesado en comprar la aventura está disponible en Steam (**https://store.steampowered.com/app/1038440/Mortadelo_y_Filemn_El_sulfato_atmico/**) al precio de 4,99 euros. Es una versión mejorada del 23 de mayo del 2019. Por desgracia para los usuarios, el juego sigue siendo comercial a pesar de los años que han pasado desde su lanzamiento, lo que indica que aún tiene salida y hay gente interesada.

Un par de curiosidades: la primera es que el único CD de que se componía el juego solo ocupaba 132 megas, e instalaba en el disco duro 140. Además, tardaba lo suyo, casi 10 minutos, y por eso aparecía la frase de «aprovechar para ir al WC». La segunda es que valía 4000 pelas y la duración era muy corta, además de que Zeta Multimedia tenía una línea de ayuda telefónica para los que se quedaban encallados.





Dos años después, el 20 de noviembre de 1999, aparece la segunda aventura: **La Máquina Meteoroloca**. Sigue la temática de espías, parodia, suspense y mucho humor. Esta vez la tenemos en castellano e inglés y también es comercial. Es la única de este periodo no creada por Alcachofa Soft sino por Vega Creaciones Multimedia (o Argos Labs), ya desaparecida, y programada íntegramente en C++. Editada y distribuida por Zeta Multimedia, en soporte CD, perspectiva en tercera persona, entorno 2D, movimientos por ratón (*point & click*) y para Windows.

Realmente la evolución de los juegos y de la informática no tiene freno y esto viene a cuento mirando las especificaciones técnicas de la caja que contenía el CD, que ahora también nos da risa: Windows 95/98, CPU Pentium 166 Mhz, 16 Mb de RAM, tarjeta gráfica SVGA compatible con DirectX y CD-ROM de 4X. Curiosamente, el juego fue todo un éxito y en las navidades de 1999 fue el segundo más vendido en los Centros Mail.

Se basaba en el cómic de Ibáñez *El Estropicio Meteorológico*, publicado en 1987, y aunque allí el responsable de todo es el cenizo del profesor Bacterio, en la aventura se optó por meter al profesor Gambérrez como responsable de la creación de una máquina que alteraba el clima a voluntad, cansado ya de la contaminación global y chantajeando a todos los gobiernos. Evidentemente, el Súper llama a nuestros protagonistas para que, junto a Ofelia y Bacterio, atrapen al culpable.



De nuevo tenemos unos gráficos grandes que ocupan toda la pantalla, al mismo estilo de los de Ibáñez, llenos de color, de objetos a investigar y de animaciones. Cambia la posición de los textos, que ahora están en la parte inferior de la pantalla, y también el icono de los personajes, arriba a la derecha. Podemos elegir cuál de ellos llevar ya que van por separado, pero cada uno debe com-

pletar su parte. En este caso, la parte importante de la acción es para Mortadelo, que es el encargado de recoger todos los objetos que necesitamos, mientras que Filemón es el responsable de las conversaciones.



Los puzles tampoco son muy complicados y pueden resolverse con un mínimo de esfuerzo, no se han lucido nada. Es todo muy lineal y en cada fase solo hay tres o cuatro lugares a los que ir y usando las cosas en un sitio u otro siempre acertaremos. Pocos efectos de sonido, pero gran cantidad de melodías que nos acompañan en todas las pantallas. El inventario tiene forma de caja fuerte y puede contener unos 16 objetos. Cuando queremos interactuar con un personaje u objeto, al poner el cursor sobre él aparece un menú con las acciones de que disponemos: coger,



hablar, dar, etc.

Para desplazarnos tenemos un mapa de la ciudad con las localizaciones disponibles, pero al cambiar de lugar o ciudad (el juego está dividido en 13 capítulos) el mapa es nuevo, aunque muy corto. Hay unas animaciones muy logradas al final e inicio de cada capítulo, unos gags cómicos muy acordes con el humor de Ibáñez.



Una aventura de cine

Bajo este título tenemos tres aventuras en una, novedad que se extendería más adelante con las nuevas aventuras. En primer lugar, tenemos **Dos Vaqueros Chapuceros** y luego **Terror, Espanto y Pavor**. Y había que seguir este orden por narices. Al acabarlas se activaba una tercera aventura, **El Parque Jurásico**, pero muy corta. Y decimos lo del «orden» porque si primero jugabas a **Terror, Espanto y Pavor** dejando la de **Dos Vaqueros Chapuceros** en segundo lugar, no se activaba la tercera.

Evidentemente podían jugarse independientemente cada aventura por separado por si no se quería jugar las dos.

Otra característica interesante es que **Una Aventura de Cine** era también una aventura gráfica *online* y multijugador, o sea que se podía jugar con un amigo que también tuviera instalado el juego a través de Internet o de una red local. Evidentemente solo podían jugar dos personas, una que controlaba a Mortadelo y otra que lo hacía con Filemón y esto se hacía mediante el «Zapatófono», que servía para poder enviar mensajes con la tecla TAB.

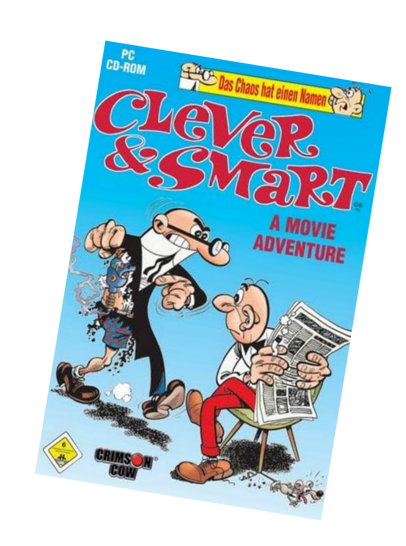
Como no podría ser de otro modo, el profesor Bacterio la vuelve a liar inventando un elixir de adelgazamiento, que prueba con Ofelia y que se queda del tamaño de una hormiga. Para poder curarla tiene otro invento, una máquina con la que se puede viajar al «interior de las películas», el «Telefrusky», y nuestra misión es ir al Parque Jurásico para obtener genoma de dinosaurio y poder curarla, además de salvar al mundo, por supuesto.

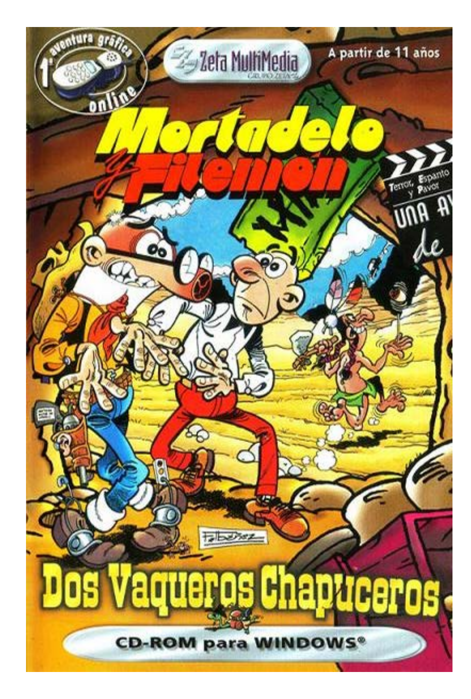
Son aventuras *point & click* con los gráficos muy mejorados y con casi 100 localizaciones diferentes entre el lejano Oeste y el mundo del terror. También tiene muchos personajes con los que interactuar, unos 40, y entre ellos algunos famosos como John Wayne o Freddy Krueger. En cuanto al sonido hay más de 40 temas musicales y un doblaje muy «de famosos» porque doblan a artistas como Johnny Depp, Woody Allen o Angelina Jolie los mismos que realmente lo hacen en las películas.



Como curiosidad, el 23 de octubre de 2003 salió a la venta una versión modernizada con gráficos remasterizados, nuevos diálogos, nuevos puzles y diseño y guion revisado. En general, un nuevo aspecto más moderno y «europeizado» que pretendía entrar en el mercado europeo. Se consiguió gracias a Crimson Cow (**https://www.mobygames.com/company/5089/crimson-cow-gmbh/**) que lo lanzó en varios países, pero principalmente en Alemania bajo el título "**Clever and Smart: A Movie Adventure**".

El 14 de marzo de 2019 salió la «Edición Especial», editada por Erbe y al precio de 9,99 euros que se puede conseguir en Steam (**https://store.steampowered.com/app/1019580/Mortadelo_y_Filemn_Una_aventura_de_cine__Edicin_especial**









Dos Vaqueros Chapuceros apareció en el 2000, hacia mitad de año, con licencia comercial (costaba 3.395 pesetas), desarrollada por Alcachofa Soft y editada y distribuida por Zeta Multimedia. Soporte en CD, perspectiva en tercera persona, entorno 2D, *point & click* y para Windows, como venía siendo habitual.

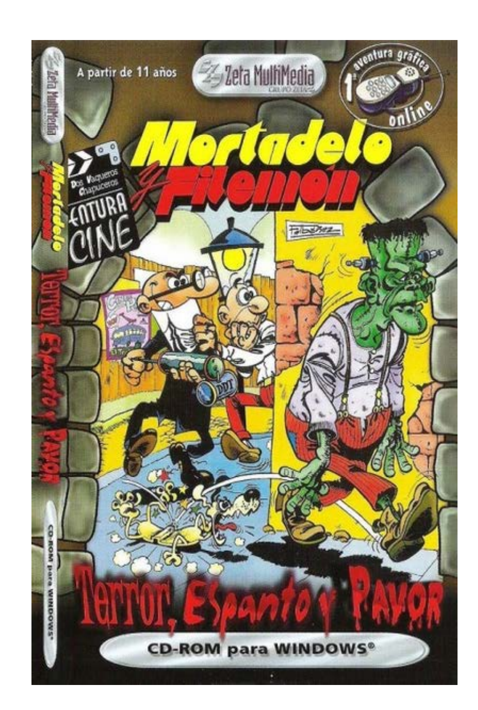


Nuestra primera misión para salvar a Ofelia nos lleva al mundo del cine, concretamente a un wéstern, donde aparecemos por error y deberemos enfrentarnos a la banda de Billy el niño, asaltar bancos, luchar con los indios y finalmente conseguir el diamante del «Telefrusky» para regresar a casa y poder pasar a la siguiente aventura.

Tenemos el inventario en la parte superior izquierda de la pantalla a modo de máquina de feria de «coger objetos», las frases y charlas salen en la parte inferior de la pantalla, pero más reducidas y con letra algo más pequeña, así que los gráficos a pantalla completa se ven mucho mejor todo el rato.

Como siempre, cambiamos de personaje pulsando el icono superior derecho. Ahora ya no aparece ningún gráfico al pulsar sobre la gente o un objeto en el que nos diga hablar, coger, usar, etc, sino que sencillamente hace la acción que toca: hablar o coger.

En esta aventura no contaremos con la ayuda de un mapa, así que deberemos andar de un lugar a otro por el pueblo y por los alrededores.





Terror, Espanto y Pavor apareció en diciembre de 2000, desarrollada por Alcachofa Soft, distribuida por Zeta Multimedia y con los mismos elementos que la anterior: lenguaje en castellano, doblaje de voces excelente, melodías de fondo muy aceptables, puzles divertidos y nada complicados y el mismo sistema de juego.

La máquina, el «Telefrusky» vuelve a fallar y en lugar de volver a la T.I.A. aparecemos ahora en el mundo del cine de Terror. Nuestro único modo de salir de aquí es buscar al chiflado profesor Ibañezstein para que nos la repare, pero a cambio nos pide que viajemos a algunas películas de terror para traerle lo necesario para crear a la «Novia de Frankenstein».



Al acabar las dos aventuras anteriores pasábamos a esta tercera: **Parque Jurásico**. a modo de regalo al jugador y que era extremadamente corta, unas dos pantallas. Es exactamente igual que las anteriores en la forma de

programación y gráficos y nuestro objetivo será encontrar ADN de dinosaurio y volver a casa. Y una vez allí, como siempre, por alguna pifiada, Mortadelo y Filemón acaban perseguidos por los demás en las animaciones finales.





La Sexta Secta

Como la anterior, consta de dos aventuras normales y una final de regalo muy corta. La primera parte es **Operación Moscú**, la segunda **El Escarabajo de Cleopatra**, y el final toma el nombre del conjunto: **La Sexta Secta**. Aparece en el año 2001 con las mismas características que la anterior, desarrollada por Alcachofa Soft y distribuida por Zeta Multimedia. La única diferencia es que los textos también están en inglés. En comparación con las anteriores y releyendo nuestras guías, comprobamos que son mucho más cortas y se acaban con más facilidad.

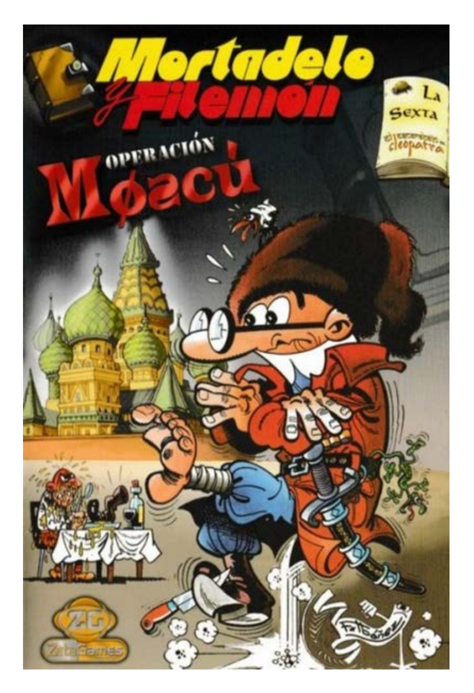
Como la anterior, son dos aventuras totalmente independientes y que si las acabamos en el orden correcto nos darán acceso a la tercera. También tenemos la opción multijugador *online* para dos personas conectadas con Internet o red local controlando cada una a un personaje.

Las dos novedades más interesantes, a pesar de que seguimos diciendo que casi todo sigue igual, son las voces, mucho más normales y con mejor vocalización, y el inventario, más moderno, pero con la misma utilidad.

El guion es en plan arqueología egipcia, ya que primero iremos a Moscú, al Museo Nacional, para encontrar un libro maldito, luego aterrizaremos en El Cairo para buscar el escarabajo de Cleopatra y finalmente, ahí mismo, deberemos destruir a la Sexta Secta y a su líder, Apoteosis.

Los requisitos del sistema ya empezaban a incrementarse respecto a las primeras aventuras: procesador Pentium a 166 MHz con 32 Mb de RAM (recomendado Pentium 200 con 64 Mb de RAM), tarjeta gráfica SVGA de 2 Mb de 800x600 a 24 o 32 bits, lector de CD-ROM a óctuple velocidad (x8), sistema operativo Windows 95, 98, ME o compatible (superior), tarjeta de sonido Sound Blaster o 100% compatible y 300 Mb de espacio libre en el disco duro o 500 Mb para instalar el juego completo.

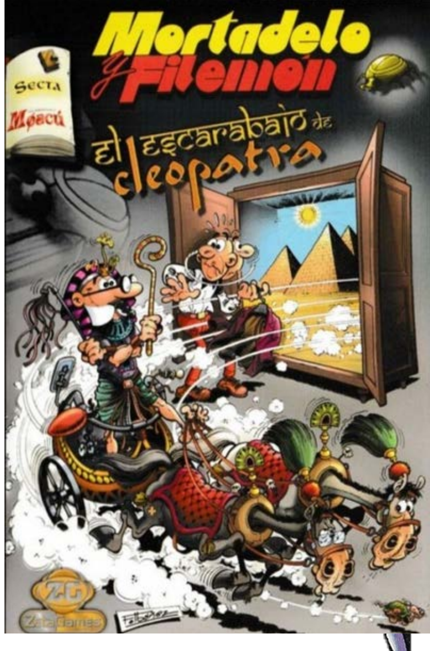




En **Operación Moscú** nos vamos a la capital rusa con la misión de infiltrarnos en el Museo Nacional para conseguir el libro de Ra-Amón, expuesto allí durante un mes. Debemos hacerlo antes de que lo consiga el egiptólogo y líder de la Sexta Secta, Apoteosis, que lo quiere para invocar los poderes malignos del dios Ra-Amón y desencadenar una maldición que, cómo no, puede destruir a la humanidad.

Como curiosidad, resulta que, al pasar la acción en Rusia, la aventura se hizo famosa en ese país y se pudo distribuir allí. A Mortadelo y Filemón se les conoció como los «Agentes 008». Pero también es verdad que se les conoce sobradamente y se han distribuido todas las aventuras de esta época en Rusia.

Tenemos la versión actualizada del 6 de septiembre de 2019 en Steam, donde se puede comprar por 9,99 euros. (**https://store.steampowered.com/app/1114340/Mortadelo_y_Filemn_Operacin_Mosc/**).



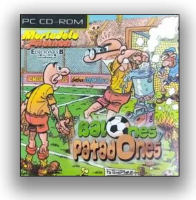
El Escarabajo de Cleopatra arranca cuando conseguimos el libro de Ra-Amón y contactamos con el Súper, que nos encarga una nueva misión en El Cairo, Egipto. Para invocar los hechizos del libro era necesario tener el místico escarabajo pelotero de Cleopatra y para ello debíamos contactar con el egiptólogo Mómiez y visitar algún museo y las pirámides.



Al final solo debemos vencer al malvado Apoteosis, y con él destruimos a toda la Secta, y salvamos a la chica, Yafar, futura directora del museo.

De nuevo es como un epílogo muy corto, en el que solo hay un par de pantallas y debemos hacer poca cosa. Sigue siendo una especie de «recompensa» por la fidelidad de los *fans*, que así alargan un poquito más la aventura.





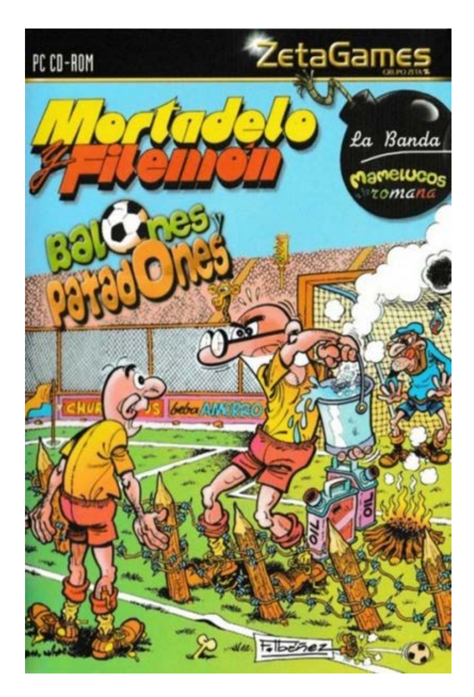
La Banda de Corvino

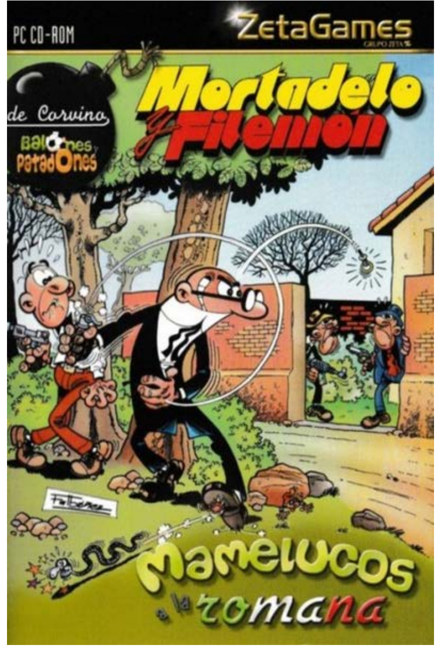
Llegamos a la última aparición de Mortadelo y Filemón a cargo de Alcachofa Soft, Zeta Multimedia, ahora Zeta Games, y Erbe Software sin contar, claro, las salidas ocasionales de versiones mejoradas. El sistema es exactamente igual que las anteriores tanto en los gráficos como en la música, el inventario, el «zapatófono», el intercambio de personajes, y todo el montaje en sí. Evidentemente cambia solo el guion y, por supuesto, las melodías y los escenarios.

Salió al mercado en el 2002 y vuelve a ser una «trilogía» independiente, aunque la última parte es siempre muy corta. Demasiado poco tiempo entre las diferentes salidas como para buscar novedades, pues había que aprovechar el tirón. Tenemos **Balones y Patadones**, **Mamelucos a la Romana** y **La Banda de Corvino**. Primero deberemos desactivar unas bombas colocadas en el estadio del Mundial de fútbol y después atrapar al jefe mafioso Vito Corvino.

Para los interesados la podemos conseguir en Steam (**https://store.steampowered.com/app/1017490/Mortadelo_y_Filemn_La_banda_de_Corvino/**) al módico precio de 9,99 euros y en una versión mejorada que salió el 26 de noviembre de 2003. Lo de «mejorada» tuvo un poco de repercusión en el ambiente aventurero ya que había dos críticas importantes: la primera decía que sencillamente era un «copia-pega» peor que el original ya que no se había presentado a pantalla completa; la segunda, más de lo mismo, comentaba que se ejecutaba en modo ventana y que con la barra incluso se tapaban algunos elementos gráficos.

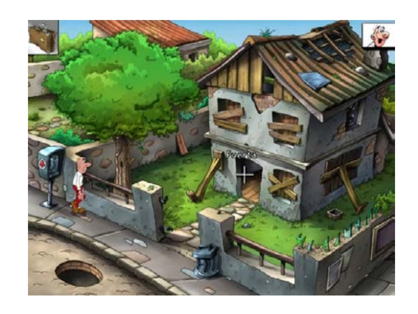






En **Balones y Patadones**, el capo mafioso de la banda «Los Bomberos», Vito Corvino, tiene un nuevo plan y este es sencillamente dejar a la sociedad sin fútbol. Estamos en España, en un estadio de fútbol (sin datos exactos ni de lo primero ni de lo segundo) donde debería jugar nuestra selección si el profesor Bacterio no los hubiera intoxicado. Sabemos que la banda de Corvino ha minado el estadio con cuatro bombas para sabotearlo y pide como rescate 350,50 euros o las bombas explotarán en cinco horas. Nuestra misión es encontrar las bombas, desactivarlas y llevarlas al profesor Bacterio. Y como que las bombas pueden estallar al tocarlas, tenemos otro invento del profesor llamado «Desbombizador» que deberemos usar para desactivarlas antes.

Mamelucos a la Romana nos sitúa en Roma, a la busca y captura de Vito Corvino, pero para dar con él deberemos tratar con criminales sin escrúpulos y recorrer toda la ciudad. De entrada, tenemos el soplo de que El Padrino de la mafia italiana siempre está en el restaurante «La Porca Miseria» y debemos empezar por ahí.



En **La Banda de Corvino**, Corvino consigue escapar y lo perseguimos hasta una chabola en las afueras. Deberemos cazarlo finalmente y todo gracias al método «Hipnotosky».

Despedida

A pesar de que en el momento en que salieron tuvieron mucho éxito, todo es mejorable y se podían haber realizado mejor. Sobre todo, las tres trilogías en las que, al salir en un espacio de cinco años, y hablamos de seis aventuras y tres «fases extra», prevaleció la cantidad a la calidad y no se introdujeron mejoras importantes.

En cuanto al humor y a pesar de que Ibáñez estaba de acuerdo y muy contento con el resultado, nos da que no es exactamente el mismo. Sí, hay muchos gags y todos hilarantes, pero leyendo las historietas, el humor de Ibáñez tiene algo «especial» que no lo pueden traducir otros. De todas formas, las sonrisas que nos sacan es una de sus características principales.

Ya han pasado más de 20 años y tanto Ibáñez como Alcachofa Soft siempre quedarán en nuestro recuerdo por su humor y buen hacer. Aunque ahora ya no puedan competir con las aventuras modernas, lo «antiguo» tiene aún mucho tirón. ■



Gracias Maestro



Breve historia de los >PARSERS_

Por José Luis Cebrián @jlcebrian

> **¿Pero cómo quieres que vendamos esto? ¡Si en pantalla sólo sale texto! ¡No hay gráficos! ¿Pero qué clase de videojuego no tiene video?**

Así recordaba Neil Harris, un programador de la pionera Adventure International, la experiencia de mostrar al personal de ventas una nueva serie de juegos que pretendían introducir al mercado. Correría el año 1980 y, poco después, esos extraños «videojuegos sin video» pasarían a dominar las listas de ventas de los microordenadores VIC-20, ante la estupefacción de esos mismos vendedores. Adventure International llegó a contratar a 50 personas y a publicar cientos de juegos de todo tipo y género, antes de caer víctima del *crash* del 83 (un *crash* que, por cierto, nunca fue tal: en todo caso fue el *crash* de Atari o, como mucho, del *crash* del mercado norteamericano; pero esa es otra historia y será contada en otra ocasión).

Estos juegos de éxito eran aventuras de texto. Adventure International te proponía explorar mágicas cavernas, remotos planetas, la guarida de un pirata, o enfrentarte al conde Drácula en su propio castillo. En comparación, los juegos «de video» y su tosca presentación basada en *sprites* de baja resolución y gráficos de bloques no estaban a la altura.

Este concepto de escapismo, esa promesa transportarte a otro mundo y explorarlo e interactuar con él libremente, ha sido siempre un fuerte reclamo en el mundo del videojuego. La misma ambición la han venido compartiendo desde las primitivas aventuras del VIC-20 hasta los juegos de mundo abierto o RPG de hoy en día. Pero en los 80, cuando las grandes capacidades gráficas no eran ni un sueño lejano, la única opción realista que podía satisfacer de algún modo esa promesa de zambullirse en una fantasía era la aventura de texto. Y la magia que lo hacía posible era el *parser*.



¿Qué es un *parser*?

Estrictamente, un *parser* (del inglés *to parse*, o analizar) es la parte de un programa que averigua cuál es el significado de un texto. En el mundo de la aventura, el término se suele usar de forma más amplia, entendiéndose que el *parser* es todo el código genérico que puede reutilizarse en varios juegos diferentes. En pocas palabras, el «motor» del juego. Hoy día el término es popular gracias a motores comerciales como **Unreal** o **Unity**, pero las aventuras de texto fueron pioneras en su concepción.

A veces, un *parser* es un simple conjunto de librerías utilizadas internamente por una compañía. En otras ocasiones, se trata de un producto cerrado, independiente de los juegos, quizá comercial, que puede venir acompañado de herramientas para poder llevar a la práctica los juegos usando lenguajes de programación simplificados o incluso visuales.

Aunque hoy día la idea de separar de un juego aquellas partes que pueden considerarse genéricas y hacer con ellas un motor reutilizable parezca obvia, en su momento supuso una innovación importante. ¿Y de dónde salió?

Orígenes del *parser*

Retrocedamos. El origen del concepto en sí, es decir, de la idea de recoger e interpretar una entrada de texto genérico del usuario (la mera acción de *parsear*), se encuentra en los intérpretes de comandos: las llamadas *shells*. El nombre viene de principios de los 60, de la mano de un pionero de las ciencias de la información: el francés Louis Pouzin, miembro por entonces del MIT, el Instituto de Tecnología de Massachusets. Sin embargo, ¡el concepto es incluso anterior! Ya los gigantes de los años 50, monstruos de válvulas de vacío y tambores magnéticos, contaban con algún tipo de programa monitor



▲ Los primeros intérpretes de comandos requerían el uso de tarjetas perforadas, habitualmente rellenadas por operadores especializados.

◀ La interactividad «en tiempo real» llegó pronto mediante el uso de terminales y teletipos.

residente que interpretaba algunos comandos básicos del usuario.

Estos intérpretes ofrecen al operador la capacidad de introducir un texto libre, escrito en alfabeto corriente (originalmente, en tarjetas perforadas, y posteriormente a través de teletipos y terminales) que la máquina analizará e interpretará como una orden a ejecutar.

En general, se espera que la primera palabra consista en el nombre de un programa (o, a veces, alguna acción predeterminada comprendida por la propia *shell*), y las siguientes sirvan de parámetros cuyo significado depende de la acción especificada. La cantidad de acciones disponibles varía, y de hecho aumenta a medida que el usuario instala nuevos programas. Inspiradas más por los lenguajes de programación que por el lenguaje natural, la influencia de las *shells* es tan tremenda que ha pasado más de medio siglo y siguen siendo una herramienta de uso diario por administradores de sistemas y programadores.

El intérprete de comandos introduce conceptos como el *prompt*, una marca o cursor que indica que el sistema está preparado para recibir una nueva entrada, y el bucle interactivo de comandos (lo que podríamos entender como modo «conversacional»), en el que el usuario escribe una acción, el ordenador responde con un mensaje informando del éxito o error en la misma, a continuación aparece un nuevo *prompt*, y vuelta a empezar, como si de un diálogo entre dos personas se tratase.

La primera aventura

En estas estábamos, cuando William Crowther, espeleólogo aficionado, pionero programador y jugador ocasional de *Dungeons & Dragons*, subió un juego que había estado desarrollando en su tiempo libre a la ARPANET, la famosa red del Departamento de Defensa de los Estados Unidos que acabaría fundando las bases de la actual Internet. **Colossal Cave Adventure**, creada sobre teletipos de los *mainframes* PDP-10 acabaría siendo el origen de una afición y uno de los juegos más influyentes de la historia. Su interfaz de uso recuerda el de una *shell*, con importantes diferencias: Crowther acababa de sufrir un divorcio traumático y quería un juego amigable, que pudiera ser disfrutado por sus hijas, lejos de esotéricos comandos y abreviaturas.

Adventure funciona con un particular sistema de comandos basado en escribir una o dos palabras simples en inglés: el nombre de un lugar o cosa que forme parte del mundo de juego y, opcionalmente, una acción a realizar. Omitir uno de los dos componentes es aceptado y el juego completa la orden usando la lógica (si escribes el nombre de un lugar, se asume **GO** como verbo; si escribes **EAT** y hay comida presente, se asume como sujeto). Si el programa no puede resolver la omisión de un componente, pregunta al usuario de forma interactiva.

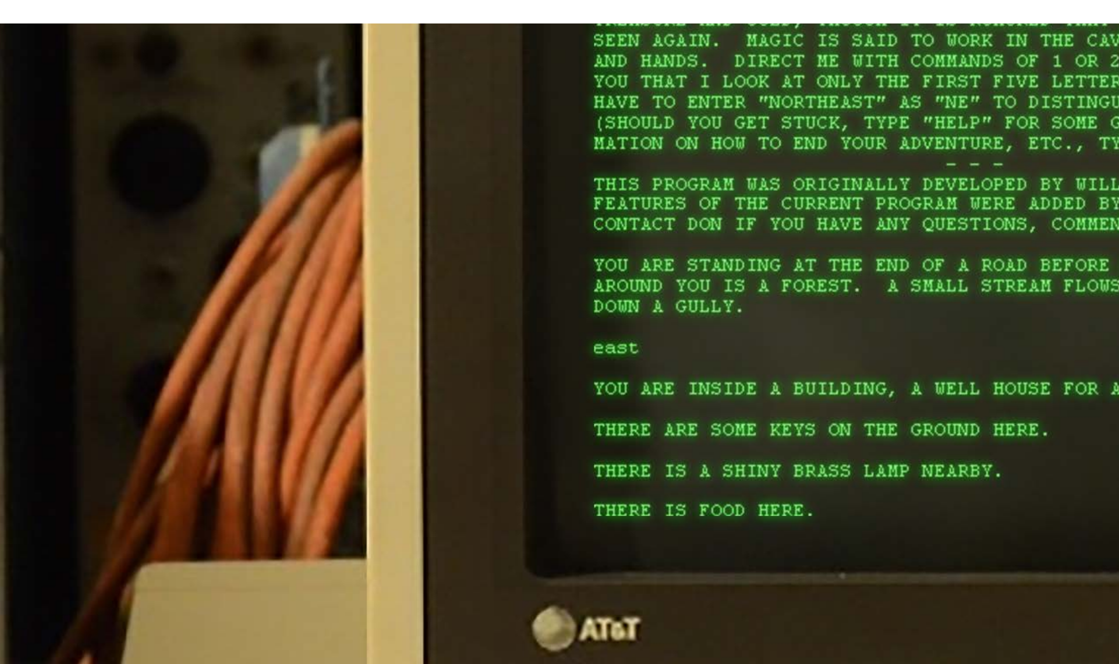
Adventure no presenta al jugador el abanico completo de verbos disponibles: se espera que éste averigüe, por sí mismo, la existencia de ciertas acciones



(como agitar la varita) sin otra información que el hecho de que tienen lógica en el contexto del mundo de juego. Esta particularidad es una seña de identidad de las aventuras de texto y representa uno de los aspectos más interesantes del *parser* como interfaz de uso: los límites de la interactividad con el mundo de juego no son claros, intencionadamente.

Y es que, idealmente, los problemas en una aventura de texto no se resuelven buscando la manera en la que combinar unas acciones (unas «piezas») predefinidas, sino abstrayéndose al mundo de juego para imaginar qué solución tiene sentido en esa situación (por ese motivo «problema» es una palabra más acertada que «puzle» para un obstáculo en una aventura). Por supuesto, este sistema dista de ser perfecto. En primer lugar, la solución a un problema puede no ser lógica (o, si nos ponemos gafapastas, el modelo mental del mundo que se plantea el jugador difiere del que tenía el autor en su cabeza, sea porque le falta información o porque interpretó detalles de la situación de forma diferente) o, aunque la solución sea simple, la forma que el autor ha previsto en la que hay que expresarla es otra.

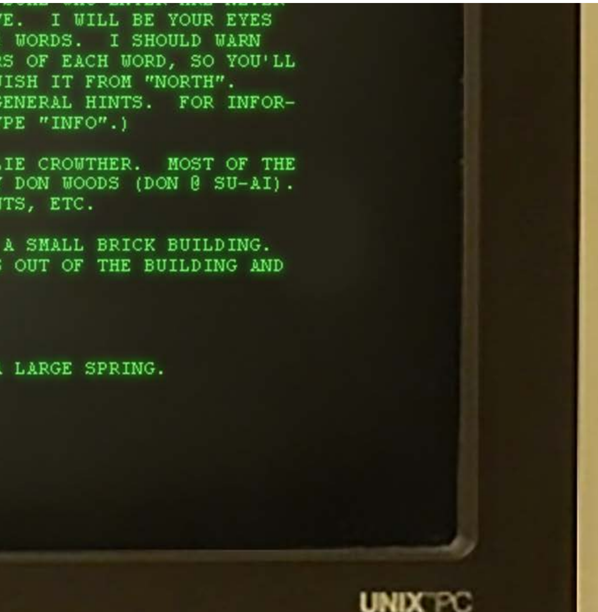
El *parser* de **Adventure** tiene particularidades muy interesantes. Para empezar, reserva una parte sorprendentemente grande en resolver acciones de movimiento. Para desplazarse, es posible interactuar con el entorno (entrar en la casa), ir directamente a un lugar remoto (ir al bosque) o desplazarse posicionalmente empleando una dirección (arriba o abajo) incluyendo puntos cardinales (norte, sur…). Pocas aventuras posteriores mantuvieron la opción de movimiento directo a localidades, dadas las dificultades inherentes (¿qué ocurre si el camino al destino especificado atraviesa una zona potencialmente peligrosa, una puerta



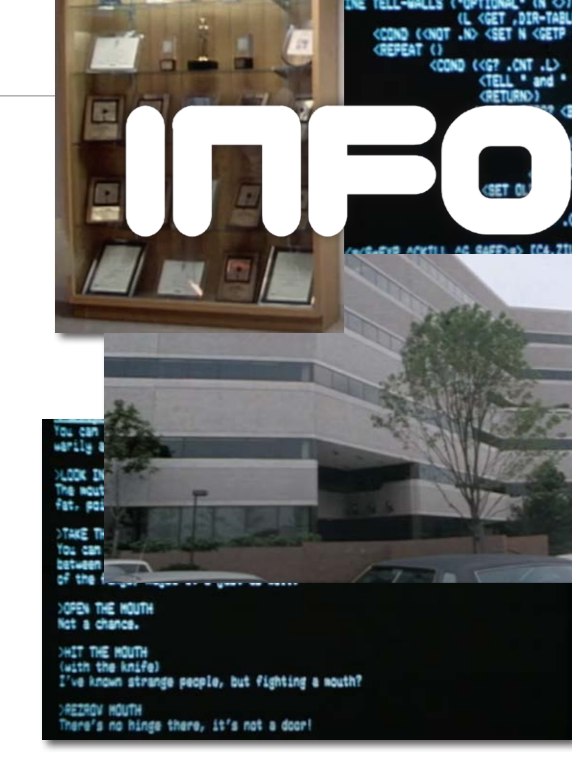
que hay que abrir, etc.?), pero el uso directo de puntos cardinales como verbos, así como el concepto de «localidad» (lugares conectados por estas acciones de movimiento) pasaron a ser una señal de identidad de las aventuras de texto.

Notablemente, **Adventure** ya contiene una base de datos separada del código del juego, aunque su intérprete está muy integrado con el juego (la lógica específica de los problemas está *hardcodeada*) y no sería fácilmente reutilizable. El fichero de datos contiene el vocabulario del juego, la descripción de todas las localidades, el estado y posición de todos los objetos, y los mensajes de texto que se muestran en pantalla.

La primera versión del juego era mucho más pequeña que la que se popularizó más tarde, pues el propio Crowther había perdido el interés en el desarrollo del juego tras obtener una primera versión ya funcional. Don Woods, un estudiante de Stanford entusiasmado con el juego, recogió el revelo tras lograr contactar con Crowther enviando correos a todas las direcciones de *e-mail* que encontró en ARPANET. Su versión amplió el mapeado a más del doble de tamaño y, además, se distribuyó con el código fuente incluído. La disponibilidad de éste y la cultura *hacker* predominante en los entornos académicos y empresariales de los 70 originaron un complejo legado de versiones ampliadas y modificadas del juego. Una versión especialmente notable fue la de Dave Platt, de 550 puntos, escrita en 1979 y que movía la lógica de juego fuera del *parser*, utilizando un lenguaje de *scripting* inventado por el autor, muy similar a los lenguajes de «condiciones/acciones» de *parsers* comerciales que veremos más adelante. La base de datos de esta versión de **Adventure** era totalmente independiente del juego, siendo el intérprete un programa aparte.







Infocom y la Z-Machine

Zork nació dentro de esta cultura, inspirado directamente en **Adventure**. Buena parte de la razón de ser del juego era la voluntad de sus autores de soportar interacciones mucho más complejas de las que ofrecía este último: el sueño es poder interpretar, directamente, el lenguaje natural (bueno, el inglés). **Zork** soporta acciones con varios parámetros, preposiciones, adverbios, adjetivos, y distingue entre distintos tipos de complementos. Reconoce listas de objetos para acciones comunes como coger o dejar, y también el uso de **ALL** para acciones tales como **TAKE ALL** o incluso **TAKE ALL FROM TABLE**. Pero es que la interpretación del lenguaje natural en **Zork** va más allá de ejecutar acciones sofisticadas en imperativo: es posible formularle preguntas como **WHERE IS THE MAILBOX?** o **WHAT IS THE ZORKMID?**. Soporta también comunicarse usando frases entrecomilladas **SAY 'HELLO'** y dar órdenes a otros personajes con una sintaxis específica: **JOEL, TAKE THE SWORD**.

La resolución de órdenes ambiguas o incompletas alcanza un nivel de sofisticación sorprendente. **Zork** reconoce la palabra **IT** y la sustituye por el último objeto referenciado por la aventura y no por el jugador; por ejemplo, tras abrir el buzón, el juego responde que en su interior hay un folleto, y en ese momento **TAKE IT** permite cogerlo, aunque el jugador nunca ha hecho referencia al mismo. Ante un sujeto omitido, **Zork** completa la frase con el objeto que considere más lógico (**LIGHT** se interpreta **LIGHT THE LANTERN**) informando al usuario de la sustitución y, ante múltiples opciones válidas, ofrece una lista y pregunta cuál es la opción correcta. Al igual que ocurría en **Adventure**, cuando el *parser* pregunta algo, esta pregunta es interactiva, y la siguiente entrada por parte del usuario puede ser una breve respuesta, o una acción normal en todo caso.

Zork reconoce los puntos cardinales, y la interacción con el entorno presente **GO THROUGH WINDOW**, pero no permite ir directamente a una localidad remota previamente visitada. En general, las opciones de movimiento mediante puntos cardinales y direcciones quedan asentadas como parte del lenguaje fundamen-



tal de las aventuras de texto.

Su vocabulario es extenso (unas 600 palabras) pero ante cualquier palabra que no se encuentre en el mismo, abortará la interpretación con un error informando de la palabra desconocida, dando al jugador la oportunidad de reconocer las limitaciones del *parser*.

No cabe duda de que los pioneros Infocom hicieron un trabajo increíble, que en muchos aspectos supera *parsers* nacidos décadas más tarde. Su interpretación sofisticada del lenguaje natural aspiraba a ofrecer a un usuario novel la capacidad de usar el programa sin aprender un lenguaje de comandos.

Los esfuerzos fueron loables. Sin embargo, a pesar de todas las innovaciones, un usuario que desconozca las particularidades del género y se siente delante de **Zork** poniéndose a escribir lo que se le ocurra, ignorante de los límites de la máquina, chocará con muchas barreras de comprensión por parte del juego.
Y es que, al final del día, el *parser* sólo comprende instrucciones establecidas de antemano, un subconjunto del lenguaje natural. Si me apuran, un dialecto (en círculos aventureros anglosajones a este dialecto *informita* le llaman *informese*). Sin experiencia previa o un manual, es difícil saber que el programa reconoce listas de objetos o conceptos como **ALL** o **IT**, pues muchos otros intentos de sofisticación similar o menor caen en saco roto.

Hubo otra gran innovación introducida en **Zork**, no en la versión original sino en las comerciales: implementar el motor de juego como una máquina virtual. Los microordenadores de la época se caracterizan por ser totalmente incompatibles entre sí, por lo que portar un juego a múltiples máquinas era un proceso caro y laborioso (y, en el caso de juegos con componentes gráficos, aún más complicado dadas las diferentes capacidades de cada máquina). Infocom abordó el problema con la invención de un ordenador virtual, una máquina inexistente pero lo bastante sencilla como para poder escribir «emuladores» sobre estos micros. Una máquina, además, especialmente diseñada para ejecutar aventuras de texto y que permitiría almacenarlas de forma compacta. La **Z-Machine** definió a la compañía y sirvió de base a todos sus juegos futuros.

El mundo del micro

Adventure era un programa de 300K de tamaño, y **Zork** (**Dungeon** en su concepción original) llegaba al megabyte. Ordenadores de esta capacidad, a finales de los 70, sólo estaban al alcance de grandes compañías e instituciones.

Pero ocurre que, a la vez, estaba arrancando el mercado de ordenadores domésticos, con máquinas mucho más modestas. Con ellas, nacieron un número de compañías dispuestas a explotar la nueva oportunidad con aventuras de texto de menor tamaño.

Uno de los primeros fue Scott Adams, con la mencionada compañía Adventure International y su **Adventureland**, inspirado en **Adventure** pero muchísimo más simplificado. El programa original estaba escrito en BASIC para el microordenador TRS-80 y separaba de forma precisa el *parser* de la base de datos que contenía las localidades, objetos y mensajes del juego. Poco después, el mismo «motor» repetiría presencia en su segundo juego, **Pirate Adventure**, diseñado por Alexis, su esposa (quien, por cierto, no se había tomado a bien la enfermiza obsesión de Scott durante el desarrollo de **Adventureland** y llegó a esconderle los discos de trabajo por casa o meterlos en el horno; felizmente acabó aceptando su ilusión e incluso colaborando con él).

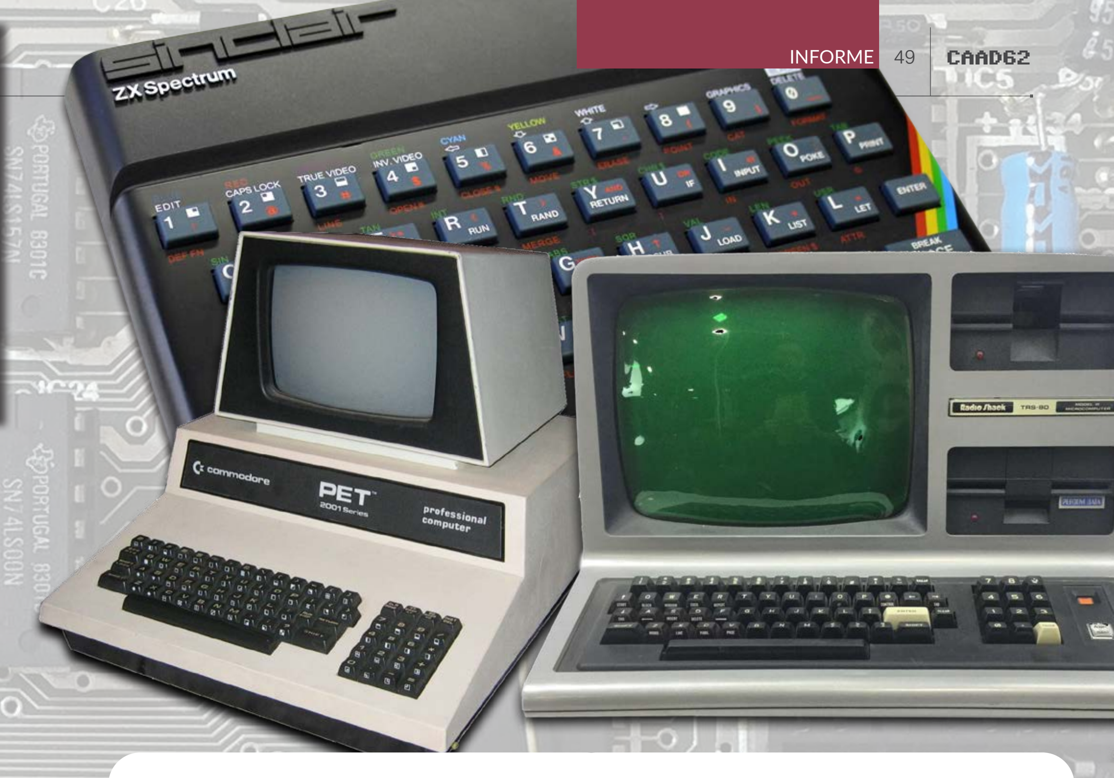
Como ocurría en **Adventure**, las aventuras iniciales de Scott solo comprenden comandos de una o dos palabras, pero aquí el vocabulario era más pequeño (¡unas 100 palabras!), y los textos, dadas



las limitaciones de memoria, terriblemente escuetos. Para paliar un poco el efecto, los objetos interactivos se muestran en mayúsculas en pantalla para diferenciarlos. Lejos quedarían la resolución de ambigüedades, las preguntas interactivas, o el sofisticado sistema de movimiento, por no hablar de las ricas descripciones inspiradas en la experiencia espeleológica de Crowther.

Este esquema (aventuras simples, algunas escritas incluso en BASIC, con un *parser* parco) era de desarrollo relativamente sencillo, así que pronto veríamos docenas de aventuras cortas disponibles comercialmente (con productos como la saga de Artic en Spectrum), y listados *type-in* en las revistas.

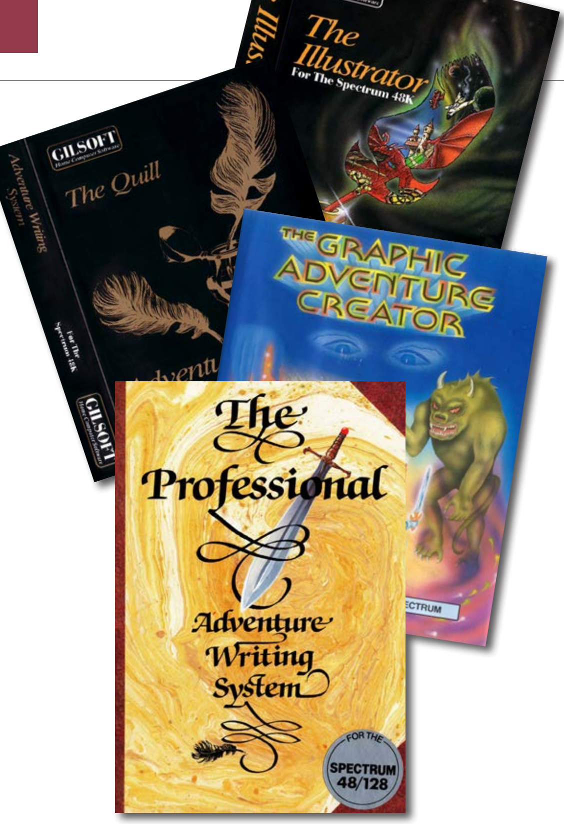
La historia de la aventura de texto, y de los *parsers* en estos microordenadores



es la historia de un precario equilibrio entre el consumo de memoria, las características disponibles (como gráficos), y la complejidad de la aventura y del propio *parser*. Algunos, como Scott, optaron por juegos simples de poco tamaño, que podían portarse a los ordenadores más modestos, incluso con solo 16K de RAM disponible. Pero también hubo ejemplos sofisticados. Infocom se introdujo en este mundo portando su completo *parser*, pero aún así tuvo que dividir **Zork** en tres partes, sin gráficos, y sólo para microordenadores relativamente potentes, basados en disco para poder cargar secciones de su base de datos a medida que fueran requeridas.

Mención aparte merece **The Hobbit**, de Melbourne House. A pesar de desarrollarse inicialmente para ZX Spectrum y estar limitado a los 48K de memoria de la máquina, su *parser* bebe mucho más de Infocom que de las modestas aventuras que hemos mencionado. **The Hobbit** comprende frases complejas con preposiciones, artículos y adjetivos, soporta la desambiguación interactiva de frases, permite omitir el sujeto y lo rellena con el objeto más lógico, comprende el **IT** (aunque no lo sustituye por el último objeto mencionado por la aventura, sino por el último objeto escrito por el jugador) e, incluso, soporta listas de objetos y secuencias de múltiples instrucciones hasta el punto de ofrecer la capacidad de ordenar a otros personajes series de comandos que éstos ejecutarán uno a uno (capacidad incluso utilizada en el diseño de la aventura como parte de la solución de alguno de los puzles).

Parsers comerciales



Infocom y Adventure International fueron pioneros en la reutilización de código entre aventuras, pero la idea de comercializar el *parser* en sí, como herramienta independiente para que usuarios independientes pudiesen desarrollar sus propias aventuras, llegó desde fuera.

Graeme Yeandle fue pionero de esta práctica con **The Quill**. Graeme se introdujo en el mundo de las aventuras de texto con títulos de Spectrum como la saga de Artic y, confiado en su capacidad de desarrollo, ofreció sus servicios a diferentes compañías para escribir una aventura. Gilsoft, ubicada en su ciudad natal, accedió, y de esta colaboración surgió su aventura de texto **Timeline**. Yeandle optó por separar el motor de juego y su base de datos, una idea que ya había encontrado eco en varias revistas. El engorro de tener que modificar manualmente dichos datos le llevó a escribir una herramienta de edición. La idea de comercializar esta herramienta surgió poco después.

The Quill utiliza una estructura de comandos de una/dos palabras, como las primeras aventuras de Scott Adams. Ni siquiera reconoce palabras por su tipo ni distingue verbos de nombres. Sólo examina las cuatro primeras letras de cada palabra, por lo que no distingue entre **NORTH** y **NORTHEAST**.

Su base de datos incluye la capacidad de ejecutar acciones dinámicas mediante un ingenioso sistema de condiciones y acciones (*condacts*), que asocia órdenes escritas por el usuario (recordemos, de una o dos palabras) con listas de acciones a ejecutar condicionalmente. Por ejemplo, ante las palabras **TAKE APPLE**, la tabla de eventos podría listar las acciones **GET 2** y **OK**, que se encargan respectivamente de mover el objeto número 2 al inventario del jugador y mostrar el mensaje «Ok» en pantalla, dando por válida la orden.

Este sistema es, en realidad, un lenguaje de programación muy simplificado. Cuenta con un número de *flags*: valores numéricos que pueden modificarse y comprobarse como condición, y acciones diseñadas para implementar las instrucciones más habituales de las aventuras.

Tan sencillo es el lenguaje, que no soporta conceptos como bucles, saltos, variables o tablas de datos.

Esta sencillez impone serias limitaciones, pero a su vez pone la creación de aventuras de texto al alcance de aquellos que no tendrían la disposición o el tiempo de aprender un lenguaje de programación completo como podría ser el BASIC. Graeme se había curtido en aventuras simples que no habían sido construidas sobre sistemas genéricos de objetos y propiedades, lejos de **The Hobbit** o las aventuras de Infocom. Hay que reconocer cierta genialidad en identificar que un sistema tan sencillo como esas *flags* son suficientes para implementar gran variedad de problemas y puzles.

Con el tiempo, aparecerían productos más sofisticados. **GAC** (**Graphic Adventure Creator**) permitía comandos más completos, secuencias de múltiples órdenes, diferenciaría nombres y verbos, reconocía adverbios y adjetivos, y listas de objetos (interpretadas como órdenes independientes). Su base de datos contenía un sistema de condiciones y acciones muy similar al de **The Quill**, pero con una sintaxis más parecida a un lenguaje de programación. Y, por supuesto, el **PAWS** (**Professional Adventure Writing System**), sucesor directo de **The Quill**, soportaba diferentes tipos de palabra como adjetivos y adverbios, frases entrecomilladas, secuencias de múltiples órdenes, y el uso de **IT**. Al margen de las mejoras en la interpretación de frases (el «dialecto» que el *parser* comprende), los tres operarían bajo principios similares.

Lo que vino después

Como hemos visto, a mediados de los 80 la aventura de texto había seguido dos líneas de progreso diferenciadas. Por una parte teníamos la herencia de los *mainframes*, con sistemas de objetos sofisticados, lenguajes de programación complejos, y un *parser* ambicioso. Por otra parte, el mundo del microordenador había crecido a partir de aventuras simples con comandos de dos palabras, respuestas predefinidas y una implementación sencilla alrededor de una base de datos y algún sistema de *scripting*. Ambas líneas convergían. Los *PAWSlike* mejoraban sus capacidades acercándose al **Zork** original, mientras las aventuras de Infocom se consolidaron acerca de su particular dialecto, apostando por la familiaridad de los usuarios con un conjunto de capacidades establecidas, sin tratar de aumentar la capacidad comprensiva del *parser*. La aparición del lenguaje *open source* **Inform** fundó una larga tradición de aventuras creadas sobre la **Z-Machine**, que mantienen el mismo *parser* pero crecen en tamaño y complejidad. Con el tiempo aparecerían mejoras mecánicas y literarias, pero la interfaz y lo que entiende se mantendría estable. **Inform 7** introdujo un exótico lenguaje de programación experimental basado en el lenguaje natural, pero las aventuras creadas con el mismo son indistinguibles de las originales de Infocom.

Comercialmente, las compañías por aparecer diseñaron *parsers* basados en el mercado existente, sin innovaciones



◀ **Razas de la Cripta**, demostración de **NMP 4.1**, por Carlos Sánchez -*Uto*- (1995)

notables: desarrolladoras como Level 9 o Magnetic Scrolls buscarían competir en otros aspectos. Representantes de Legend Entertainment, la última compañía comercial del mercado anglosajón, afirmarían que su *parser* era «tan bueno como el de Infocom». El *informese* se había convertido en el objetivo final y suficiente para los aventureros.

En el terreno de los *PAWSlike*, **DAAD** no introdujo apenas mejoras en la fórmula, concentrándose en la portabilidad entre un amplio abanico de ordenadores. En el ámbito de habla hispana, los años 90 y los 2000 vieron surgir diversas herramientas, pero pocos títulos hechos con ellas, con *parsers* como **NMP**, **SINTAC** o **CAECHO?**. Este último era particularmente interesante al ofrecer un lenguaje estructurado completo, cuando el resto implementaron sistemas de *condacts* similares a **PAWS** o **Quill**, aunque incrementando enormemente la cantidad de acciones y condiciones disponibles.

El mago tras la cortina

¿Cómo funciona un *parser*? Interpretar el significado de cualquier frase arbitraria en lenguaje natural siempre ha sido un problema inabarcable computacionalmente, incluso hoy en día, bien entrados en la era de las IAs. Y es que sería arriesgado afirmar que un modelo de IA comprende realmente nuestras palabras. Estos modelos rellenan sus «respuestas» encadenando palabras que saben, por su experiencia analizando miles de millones de casos, que es muy probable que aparezcan en su posición y el texto mantenga su coherencia. Sin embargo, no existe una interpretación racional del significado del texto por detrás, así que la solidez de la integración de estas tecnologías en un mundo simulado entraña serias dificultades. Pero esa también es otra historia, y será contada en otra ocasión.

El caso es que, a pesar de que interpretar el significado de un texto libre es



(pág. anterior)
◀ **El Secreto de Castronegro**, demostración de **SINTAC G3**, por Javier San José (1995)

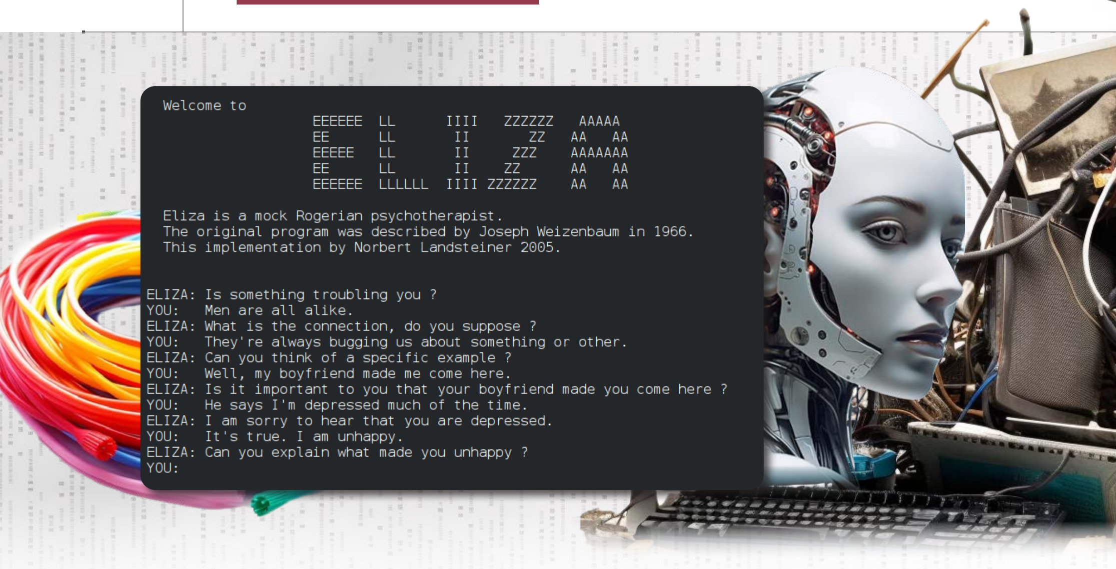
Apache, demostración de **CAECHO? 2**, por Juan Antonio Paz Salgado *-JAPS-* (1993) ▶

un problema difícil, las aventuras de texto lo vienen hacendo hasta cierto punto desde hace décadas. Veamos…

Ya desde el principio, podemos hablar de dos acercamientos diferentes al problema de entender lo que dice un texto. Una idea consiste en construir una lista prefijada de comandos (con sintaxis predefinida) y comprender sólo lo que encaja dentro de esa lista. Este *parser* resulta entonces similar a una *shell*. Ante una entrada inesperada (una palabra desconocida, un artículo fuera de sitio, una frase sin verbo) un sistema así devolvería un error. Esta fue la aproximación escogida por la mayoría de aventuras en sus orígenes, incluyendo **Adventure** y **Zork**. Aunque el *parser* de **Zork** es mucho más sofisticado y soporta frases muy complejas y diferentes, todas las posibilidades están programadas de antemano (obviamente, con numerosas concesiones por comodidad, como poder omitir artículos), y ante una palabra desconocida, en general el *parser* aborta su acción. Al final, ambos juegos utilizan, en cierto modo, un sistema de comandos.

La segunda opción es aceptar cualquier cosa y tratar de inferir el significado del texto a partir de la presencia de palabras clave predefinidas, ignorando (en general) la estructura general del texto así como cualquier elemento auxiliar desconocido para el *parser*. Así funcionaban los programas de chat primitivos tipo *Eliza*, que a veces lograban sorprender al interlocutor con respuestas inesperadamente acertadas, aunque los espejismos y juegos malabares tienen un límite. El programa erraba a menudo (por ejemplo, una frase y su negación podían generar la misma respuesta, al contener ambas la palabra clave de interés) y a menudo respondía con respuestas vagas o redundantes intentando ocultar que, en realidad, no entendía nada de lo que se le decía.

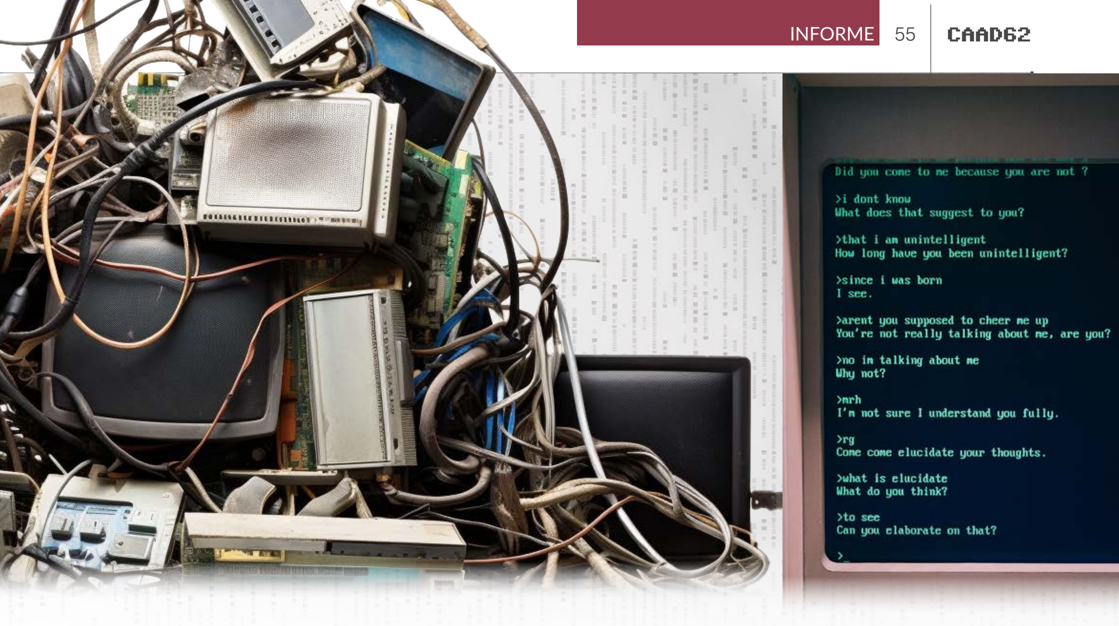
Evidentemente un sistema tipo *Eliza*



sin más no es válido para una aventura, pues la pobre comprensión real de la intención del jugador llevaría a muchas respuestas erróneas. Casi nunca ha sido usado en aventuras de texto, con algunas honrosas excepciones, como por ejemplo la serie de aventuras de Robert Lafore que, bajo el sello Interactive Fiction, publicó Adventure International entre 1979 y 1982. Estas aventuras carecen de un *parser* tradicional y combinan la elección de opciones a través de menús con secciones de diálogo donde el jugador escribe libremente y un buscador de patrones tipo *Eliza* determina la respuesta que recibe.

Lo que sí se hizo popular, especialmente en el mundo micro, es una aproximación híbrida al problema, donde el *parser* espera recibir en la frase de entrada ciertas palabras clave obligatoriamente (como mínimo un verbo), pero por otra parte ignora cualquier palabra desconocida. Tan limitada era la memoria disponible, que poder ignorar directamente palabras comunes como artículos o preposiciones, reduciendo así la memoria ocupada por el vocabulario, era una opción muy interesante.

Así funcionan en general los *PAWSlike*, incluso los más modernos. Esta práctica de ignorar directamente cualquier palabra desconocida tiene curiosas consecuencias. Imaginemos un juego donde la descripción de una localidad menciona una mesa, pero tal objeto no existe como tal y `MESA` no está en el vocabulario. En este caso el *parser* no distingue entre `EXAMINAR LA MESA` y `EXAMINAR`, pero responder al primero con un «¿examinar qué?» no sería deseable. Para paliarlo, es práctica habitual en estos *parsers* responder a instrucciones donde falta información asumiendo que el usuario puede haber mencionado un objeto accesorio no interactivo. En otras palabras, la respuesta suele ser vaga, algo del estilo «no ves nada especial» o similar.



Una vez el *parser* ha examinado las palabras escritas por el usuario y determinado su naturaleza según el vocabulario del programa, el siguiente eslabón de la cadena es enlazar esta combinación de palabras con una acción concreta. La forma obvia de hacer esto es prever y codificar de antemano todas las posibles acciones que el jugador pueda hacer, y preparar una respuesta acorde a cada una de ellas. Por ejemplo, asociando el comando **ESPERAR** a una respuesta tipo «el tiempo pasa». Una aventura muy simple, entonces, puede entenderse como una lista de textos de respuesta que el autor ha escrito de antemano para cada comando reconocido.

Pero claro, la misma acción a veces devolverá resultados diferentes. **ENTRAR** no debería devolver el mismo resultado si la puerta está cerrada que si está abierta, así que el *parser* necesitará saber más sobre el estado del mundo y de los objetos que lo componen. Como mínimo, habrán variables almacenadas que contengan la información mínima que pueda hacer variar alguna respuesta (¿está la puerta abierta o cerrada?). Algunas acciones modificarán estas variables, haciendo realidad la interactividad del mundo.

Veamos un ejemplo. ¿Cómo responde una aventura al comando **DEJAR BOLSA**? Una opción es codificar **DEJAR** como una acción general que puede aplicarse sobre cualquier objeto: si el objeto en cuestión está en el inventario del jugador, lo movemos a la localidad actual e imprimimos un mensaje afirmativo. La alternativa sería codificar la acción **DEJAR BOLSA** explícitamente para desplazar un objeto concreto (la bolsa) a la localidad actual, si se encuentra en el inventario. Si hacemos esto último, ¡habrá que escribir una acción para cada objeto manipulable en el juego! **The Quill**, en sus primeras versiones, no incluía facilidades para coger o dejar objetos de forma genérica, así que esta era la única opción.

Simulación y emergencia

Este concepto de hacer que el *parser* interprete órdenes genéricas puede llegar mucho más lejos. Imaginemos que tenemos en nuestra aventura un objeto frágil, un huevo, y queremos que se rompa cuando el jugador lo deja caer sin más, como parte de un puzle de nuestra invención. La forma habitual de implementar esto, en cualquier tipo de *parser*, es incluir una excepción, una respuesta específica al comando **DEJAR HUEVO** que lo rompe en lugar de dejarlo en el suelo. Pero, ¡atención! Algo así también puede implementarse de forma más genérica. Pongamos que en nuestro mundo de juego existen un número de objetos que tienen la cualidad «frágil». Cuando un objeto frágil se deja caer, resulta destruído y se pierde. Esta forma de construir el mundo, común en *parsers* que derivan más hacia un lenguaje de programación complejo como **Inform** o **TADS**, tiene ciertas ventajas. Una vez añadido el soporte para esta cualidad, implementar el puzle del huevo es tan sencillo como marcar el objeto como frágil. A partir de entonces, es posible crear tantos objetos frágiles como queramos, de manera que todos ellos se rompan al dejarse caer, y también es fácil reutilizar esta funcionalidad en otras aventuras futuras.

Los inconvenientes de hacerlo todo genérico no son fáciles de ver, y tienen que ver con la complejidad creciente del mundo simulado y la forma en la que un número elevado de propiedades interactúan entre ellas. Por ejemplo, si en nuestra aventura tenemos tesoros y queremos que la puntuación del jugador aumente cuando dejamos un tesoro en cierta localidad, debemos andar con cuidado porque estas dos acciones pueden colisionar entre ellas de forma indeseada. La complejidad de implementar la aventura, y la posibilidad de encontrar colisiones indeseadas entre capacidades genéricas, aumenta cuantas más propiedades genéricas se simulan, y es más fácil introducir *bugs* no deseados.

La programación genérica tiene una consecuencia interesante. Se dice que un juego cuenta con un diseño «emergente» cuando el carácter genérico de sus mecánicas permiten a los jugadores experimentar con combinaciones imprevistas y obtener resultados no prediseñados, pero igualmente válidos en el mundo de juego. El ejemplo clásico es el de montar pilas de cajas en juegos que implementan un motor de física para utilizarlas como soporte o escalera y salvar así obstáculos que en un principio vedarían nuestro acceso a ciertas localizaciones.

Al margen de los peligros y complejidades de una aproximación genérica al desarrollo de aventuras, hay que recalcar que hasta los *parsers* más simples implementan, en su mínima expresión, conceptos generales. Un ejemplo simple es otorgar a cada objeto del juego un peso, introduciendo puzles que obligan al jugador a cargar con un peso limitado, o actuando en función del peso total de objetos en el inventario o en otro sitio.

¿Qué depara el futuro?

La realidad que vivimos es que el progreso del *parser* alcanzó, estrictamente, su máxima expresión con Infocom y no hemos observado avances sustanciales desde entonces, al menos dentro del mundo de la aventura de texto.

Es posible que el género deba evolucionar primero en otros aspectos. La simulación siempre ha sido una dirección de progreso interesante. Los intentos por desarrollar hacia el diseño emergente y la implementación de reglas generales en lugar de respuestas específicas son tan antiguos como el **Hobbit** de Melbourne House, y tuvieron una fuerte influencia en **TADS** e **Inform**. Sin embargo, la complejidad extra introduce problemas de escalabilidad y dificultades a la hora de implementar narrativas y puzles. En mi humilde opinión, a la hora de la verdad la sensación de jugar estas aventuras difiere poco de las desarrolladas por métodos mucho más simples.

También puede ocurrir que, simplemente, el progreso del *parser* no sea necesario. Hace al menos 30 años que las limitaciones de memoria no son un factor, y puede darse el caso de que, contando con un vocabulario gigantesco y tablas de respuestas realmente extensas, la sensación de juego mejorase radicalmente. Algunas compañías de finales de los 80 y principios de los 90 estuvieron en posición de trabajar en esta línea, pero quizá la inversión estaba mejor empleada en otros factores. El público jugador de aventuras ya estaba, a fin de cuentas, familiarizado con las limitaciones y diseño de los *parsers* existentes.

Y, por supuesto, pasada la era comercial, la aventura de *parser* es un nicho. Lejos quedan los tiempos en los que un juego de Adventure International lideraba las listas de ventas del VIC-20. Un aspecto fundamental de la afición presente es el fuerte componente retro, más interesado en revivir viejas memorias que en tentar al futuro. Existe un sector más vanguardista, pero suele enfocar su interés en aspectos narrativos por encima de la jugabilidad o interactividad.

Y sin embargo, el futuro de la interacción de texto es sin duda brillante, pues nadie duda que tendremos, muy pronto, experiencias similares a una aventura de texto dirigidas por una IA. El uso de estas IAs como directores de juego para partidas de rol o, básicamente, para jugar aventuras de texto, es inminente. Ya hay varias ofertas comerciales (por ahora resultan decepcionantes, pero con la velocidad a la que progresa esta tecnología, pueden ser viables en meses). Sin embargo, incluso ahí hay preguntas abiertas. El punto hasta el cual se podrá restringir la IA para que se limite a escenarios, puzles y narrativas predefinidas sin que eso entorpezca su acción o limite la fiabilidad de sus respuestas resulta una incógnita hoy en día. Pero es un futuro que llegará.

Mientras tanto, siempre nos queda volver a **Zork**, una de las pocas aventuras que reconoce preguntas directas, y decirle: ¿dónde sigue la aventura? ■



AVENTURAS EN SUECIA

Por Fredrik Ekman

El mercado de las aventuras de texto escritas en sueco nunca ha sido grande. Suecia tiene una población relativamente pequeña y la mayoría de la gente habla bien inglés, lo que significa que la mayor parte del mercado pertenecía a juegos en inglés de empresas como Infocom, Melbourne House, Level 9 y otras. Además, la mayoría de los suecos que hicieron sus propias aventuras las crearon en inglés, ya sea porque estaban acostumbrados a jugar en ese idioma o porque pensaron que así tendrían acceso a un mercado más grande.

Aun así, las aventuras en sueco tienen una historia vibrante e interesante. Esta historia se puede dividir en cuatro períodos distintos.

Primer período: Stuga

El primer período consta de un solo juego, **Stuga** (Casita), un juego inspirado en el primigenio **Adventure**, pero con una vena considerablemente más humorística. **Stuga** se creó originalmente en una fecha tan temprana como 1978, en el ordenador central de una institución educativa, y bien pudo haber sido la primera aventura de texto en cual-

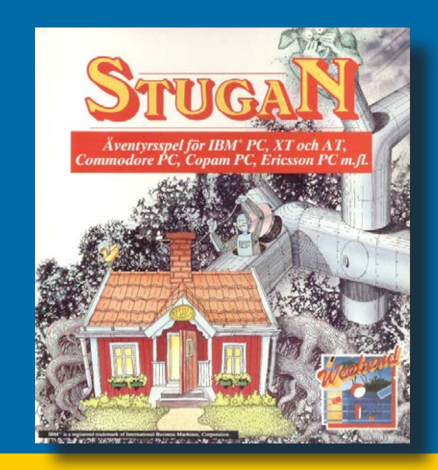
quier idioma que no fuera el inglés. Los programadores, los hermanos Kimmo y Viggo Eriksson junto con Olle Johansson, tenían entonces sólo 10, 12 y 14 años, algo que se puede comprobar en algunos chistes sobre la pubertad que aparecen en el juego. Tenían acceso al ordenador porque sus padres trabajaban allí, estando el juego programado en BASIC.

La palabra sueca «stuga» normalmente se refiere a una cabaña o casa de campo muy pequeña, a menudo con sólo una o dos habitaciones. Sin embargo, la casita del juego es surrealista. Por fuera es diminuta, pero por dentro tiene nueve grandes pisos, un ascensor y un sistema subterráneo de cavernas. Las habitaciones, los sucesos y los objetos también suelen ser surrealistas y no siempre siguen las leyes normales de la física o la lógica.

A mediados de los 80, el juego ya se había convertido en una especie de clásico de culto. Fue seleccionada por la empresa Scandinavian PC Systems (que hasta ese momento había hecho utilidades y *software* corporativo, pero quería expandirse) y en 1986 publicaron una versión para MS-DOS con el título **Stugan** (La casita). Según los programadores, las ganancias por regalías fueron pequeñas, pero el juego fue muy popular en los círculos de piratería, por lo que tuvo una amplia difusión.

También se publicaron versiones traducidas de **Stugan** en inglés, noruego y danés.

Quizá fue debido a la influencia de **Stuga**/**Stugan** que bastantes de las aventuras del segundo período se crearon con un estilo humorístico.

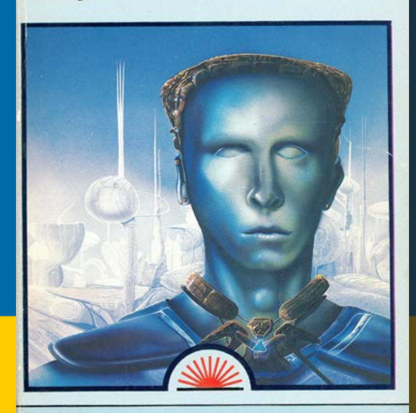


Stugan



Stugan

El primer período consta de un solo juego, Stuga (Casita), un juego inspirado en el primigenio Adventure.



***Commodore 64 Adventures*, de Mike Grace, en su edición en sueco.**

Tanto el libro como el juego (Mardrömsplaneten) fueron traducidos al sueco en 1983. Desafortunadamente, el traductor anónimo era tan malo que el juego, si se escribía tal como estaba impreso, fallaba al iniciarse.

Segundo período: Los años ochenta

Este segundo período es la edad de oro de las aventuras de texto suecas, al menos en términos de número de juegos lanzados. Se extendió durante la década de los ochenta y uno o dos años de los noventa, por lo tanto, abarca el lanzamiento comercial de **Stugan**.

La mayoría de los juegos de este período se publicaron como listados en revistas o como *software* gratuito en varios repositorios, BBS, etc. Algunos fueron vendidos directamente por sus programadores a través de anuncios clasificados en revistas de informática o fanzines. No se sabe exactamente cuántos existieron, pero conozco unas dos o tres docenas de juegos de este período.

Varios de los primeros juegos fueron traducidos del inglés. En su mayoría, se trataba de listados de muestra de libros de programación o artículos de revistas. Por ejemplo, los dos juegos para VIC-20, **Graffs** y **Dungeon**, posiblemente la segunda y tercera aventuras de texto en sueco, estaban en un casete que acompañaba al libro de Andrew Collin *Introduction to BASIC, Part 2*. Otro era **Mardrömsplaneten** (El planeta de pesadilla) del libro de Mike Grace *Commodore 64 Adventures*. Tanto el libro como el juego fueron traducidos al sueco en 1983 (probablemente sea el único libro en sueco enteramente dedicado a aventuras de texto). Desafortunadamente, el traductor anónimo era tan malo que el

juego, si se escribía tal como estaba impreso, fallaba al iniciarse, y requirió una depuración considerable antes de poder extraerse una versión funcional del libro.

Un juego que es necesario mencionar, aunque no principalmente por sus cualidades literarias o técnicas, es el pastiche de James Bond **Agent 999** (Agente 999) de 1984. Fue creado para el ordenador Spectravideo, y publicado como un listado en la revista informática *Allt om Hemdatorer* (Todo sobre ordenadores personales). El autor de este informe convirtió el juego al Commodore 64 para uso privado, y muchos años después lo subió a Internet a petición popular. Desde entonces ha recibido cierta fama porque, según el historiador de videojuegos Thomas Sunhede, el juego fue el primer título sueco publicado (de cualquier tipo) creado por una mujer. Lamentablemente, la autora Kajsa Söderström padecía una enfermedad mental y se suicidó antes de poder recibir el reconocimiento por este importante hito. En 2023, Fredrik Åberg tradujo el juego al inglés, y esa versión está disponible con el mismo título en Internet Archive (archive.org).

Otro listado de revista, considerablemente más ambicioso, se publicó en 1985 en la revista *VIC Rapport* (Informe VIC). El juego **Virus** de Åke Hedman era para los VIC-20 con expansión de 16K, pero no tenía conexión con virus informáticos (ese término apenas existía en aquel momento). En cambio, el




AGENT 999

med rätt att äventyra

Agent 999



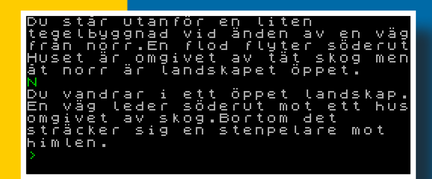
Agent 999



VIC Rapport



Äventyr (1985)



Äventyr (1985)

juego se desarrollaba en un entorno hospitalario, y el jugador, asumiendo el papel de médico, tenía que recorrer el hospital e intentar curar a los pacientes, o al menos reducir su sufrimiento. Esta es una joya olvidada de la época que merece ser redescubierta.

Un juego notable de 1985 fue la primera versión sueca del título original de Will Crowther y Don Woods **Adventure**, titulada **Äventyr** (Aventura). Escrito para el ZX Spectrum, no fue, estrictamente hablando, una traducción, sino más bien una recreación, porque el programador Jacob Munkhammar lo hizo basándose en sus experiencias jugando el juego original, sin acceso a ningún código fuente.

Además de SPCS, sólo conozco otra empresa sueca que produjera comercialmente aventuras de texto. AB Datorer & Son (Ordenadores e Hijo, S.A.) lanzó alrededor de media docena de aventuras bajo su sello de *software* XCellent, y al menos tres de ellas estaban en sueco: **Herrgården** (La mansión), **Jakten i Knäckebröhult** (La caza en Knäckebröhult) y **De vises sten** (La piedra filosofal), las tres con claros elementos fantásticos. Todas ellas fueron creadas por Clas Kristiansson usando **The Quill**. Kristiansson era un conocido programador y periodista informático sueco, especializado en juegos de aventura. Hasta donde yo sé, estos juegos no se vendieron a través de minoristas de *software*. **Herrgården**, por ejemplo, apareció en la portada de la revista de videojuegos *Joystick*. Merece

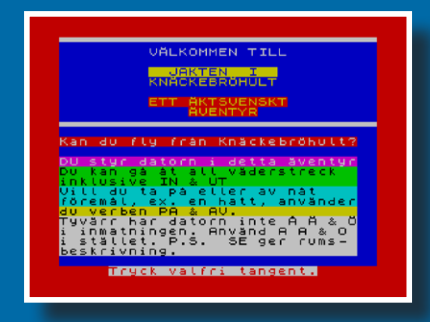
mencionarse una de las aventuras inglesas de Kristiansson, la aventura para Spectrum **Black Gnome**. Kristiansson eligió escribir el juego en inglés en parte porque quería venderlo internacionalmente, pero principalmente porque **The Quill** no admitía varios caracteres del alfabeto sueco. El juego tuvo una especie de distribución comercial a través de la revista informática *Allt om Hemdatorer*.

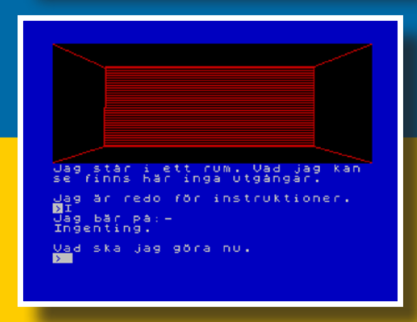
Aparte de los juegos de XCellent, muy pocas aventuras suecas se crearon con un *parser*. Una de las más destacadas es el juego **99Y**, desarrollado con **The Quill** y lanzado en 1986 (algunas fuentes dicen incorrectamente que 1984) por los hermanos Martin y Staffan Vilcans. Es un juego paródico de ciencia ficción donde tienes que salvar la Tierra de la destrucción.

Entre los juegos suecos más ambiciosos de los ochenta se encuentra **Bilbo de Nils Eng**, un programa gratuito de 1989 para MS-DOS. Se trata de una adaptación de *El señor de los anillos* de Tolkien, aunque se basa en la «realidad alternativa» de que Bilbo fue el elegido para llevar el anillo al Monte del Destino.

El equivalente sueco del **CAAD** (la organización) era Svenska Äventyrsklubben (Club Sueco de Aventuras), que estuvo activo desde 1984 y hasta la década de los noventa. El SÄK, como lo llamaban comúnmente sus miembros, tenía una BBS y publicaba el fanzine *Äventyr* (Aventuras).

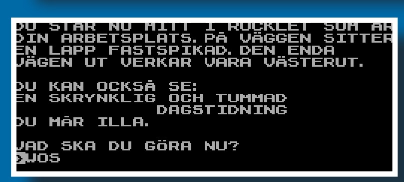
Varios miembros produjeron sus pro-





Jagkten i Knäckebröhult






99Y (1986)

FLYKTEN av J.BERNTSSON F.RAMSBERG 1987

Flykten (1987)

på sidorna har för länge sedan börjat
flagna.Fartygets namn står skrivet i
otydliga,smutsiga gula bokstäver,
'Chat Noir'.En mängd vakter bevakar
den gnisslande landgången.
Härifrån kan du gå söder och väster.
Ett gäng vakter är vänliga nog att ge
dig eskort ända till fängelset.
Du är SÅ tacksam.

Du står på en kvadratisk gård,50x50 m,
mitt i fängelset.Den dominerande färgen
är grå.
I centrum av fängelsegården står en
skräckinjagande symbol för den franska
'rättvisan', giljotinen.
Härifrån kan du gå norr,söder,öster
och väster.
Du får syn på en sammanbiten officer som
inspekterar fängelset.Hans vänstra arm
är amputerad vid armbågen.
Du inser att det måste vara kapten Loui
som du har hört talas om på hitresan.
Loui traskar iväg norrut.
>_

Flykten (1987)



Magikerns uppdrag

pios juegos y los vendieron a través del club. Uno que merece ser mencionado es **Flykten** (La fuga), de 1987. Escrito para el C64 por Fredrik Ramsberg y Johan Berntsson, trata sobre una fuga de prisión y cuenta con un analizador sintáctico multi-palabra que fue uno de los más impresionantes en cualquier aventura sueca antes de los días de **Inform**. También era extenso, con alrededor de 130 localidades y 30 personajes independientes al estilo **Hobbit**.

Hacia el final de ese período, Sebastian y Nikolaj Marquez, padre e hijo, lanzaron tres juegos de fantasía para Amiga que también se vendieron a través del SÄK.

Los juegos fueron **Demonen** (El demonio), **En gamling på äventyr** (Un anciano en una aventura) y **Magikerns uppdrag** (La misión del mago). Estos tenían bloqueos bastante simples y un analizador de dos palabras, y quizás no habrían sido recordados hoy si no hubiera sido por sus atractivos gráficos impresionistas.

Tercer período: El SÄK revivido

No conozco ninguna aventura de texto sueca que se haya publicado a mediados de los noventa, pero en 1998, Jacob Munkhammar revivió brevemente el SÄK como una lista de correo y una página web.

La web todavía existe, aunque ya no se actualiza. Munkhammar también trabajó en su propio sistema de creación para Macintosh, **Cave**, pero probable-

mente nunca fue lanzado al público y, hasta donde yo sé, solo se lanzaron un puñado de juegos realizados con él y todos creación propia de Munkhammar, como **Vilse** (Descarriado), una versión actualizada de un juego creado originalmente para Spectrum en la década anterior.

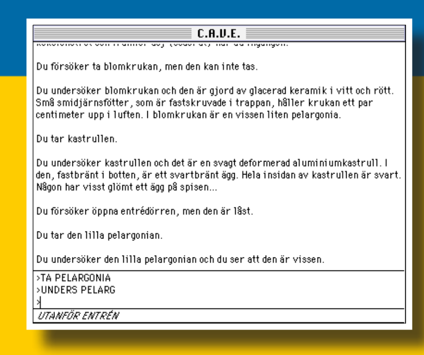
En 1998, Munkhammar publicó otra traducción de **Adventure**, nuevamente titulada **Äventyr**, pero esta vez basó la traducción en el código fuente original de una versión de 430 puntos de Woods. Por tanto, fue la primera traducción sueca «adecuada» de **Adventure.** Sólo estuvo disponible para Macintosh.

En esta época del resurgimiento, la aventura de texto sueca tuvo un breve renacimiento con un puñado de juegos, probablemente unos diez en total, lanzados para Macintosh o PC, siendo en su mayoría distribuidos como *software* gratuito a través de Internet. Además de **Cave**, durante este período se programó otro sistema de creación, también para Macintosh. Se llamaba **MicroAdventure**, pero hasta donde yo sé, su desarrollador Jörgen Carlsson fue el único que lanzó alguna aventura con él. Su proyecto más ambicioso fue la aventura gráfica en dos partes **Tharangors hämnd** (La venganza de Tharangor).

También en este período, Nils Eng lanzó una nueva versión de **Bilbo**, retitulada **Härskarringen** (El anillo regente), donde Frodo reasumió el papel de protagonista.



Vilse



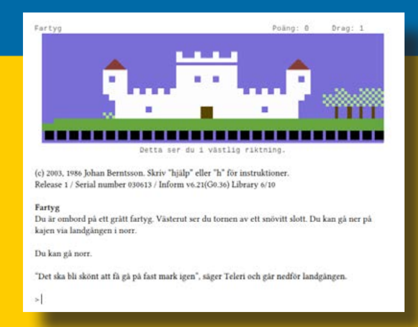
Vilse



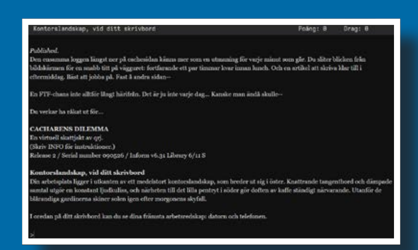
Härskarringen



Vanyar



Vanyar



Cacharens Dilemma

Cuarto período: Inform

Inform, como probablemente sabrán la mayoría de los lectores de este artículo, es un sistema de desarrollo de aventuras de texto al estilo de los juegos de Infocom, creado por Graham Nelson. Con **Inform 6** se agregó soporte para juegos que no estaban en inglés, lo que requería una biblioteca específica para cada idioma. En 2006, Fredrik Ramsberg lanzó una biblioteca de este tipo para el sueco, lo que provocó otro breve período de desarrollo de aventuras de texto en Suecia.

Que yo sepa, se han lanzado menos de diez aventuras realizadas con **Inform** en sueco. El autor más prolífico es Johan Berntsson, más conocido por sus aventuras fantásticas **Drakmagi** (Magia de dragones) y **Vanyar**. El primero está creado al estilo de la serie **Enchanter** de Infocom, con un sistema mágico similar, mientras que el último fue programado originalmente en BASIC para el C64 en el segundo período, pero fue actualizado y mejorado para la versión **Inform**. Ambas aventuras, además de sus lanzamientos en **Inform**, también se han convertido a **Glulx**, para su lanzamiento con gráficos; en el caso de **Vanyar**, estos son los gráficos de la versión C64.

En 2007, Fredrik Ramsberg publicó la tercera traducción de **Adventure**. Se basó en la versión **Inform** de 1994 en inglés de Graham Nelson, basada a su vez en la versión clásica de 350 puntos de Woods, y es muy parecida al original.

Se pensaba que el código fuente del juego sueco original, **Stuga,** se había perdido para siempre, pero a principios de la década del 2000, se descubrió la versión final del juego para *mainframe* entre otro material archivado del antiguo ordenador. Fredrik Ramsberg y Johan Berntsson convirtieron el código a **Inform** y el juego se lanzó de nuevo en 2009. Por lo tanto, se puede decir que **Stuga** comprende toda la historia de los juegos de aventuras de texto en sueco.

Junto a **Stuga**, la última aventura escrita que he podido encontrar en sueco es **Cacharens dilemma** (El dilema del *geocacher*) de Johan Ottosson, una aventura sobre la vida estrenada en 2009, donde el protagonista debe compatibilizar sus prioridades entre trabajo y su afición al *geocaching*.

Hasta donde yo sé, no se han lanzado aventuras suecas desde entonces, y ahora estamos esperando ansiosamente la llegada del quinto período. ■



SUPER LOPEZ

EL SEÑOR DE LOS CHUPETES

Por Marco Antonio del Campo, MAC @M_Antonio_del_C



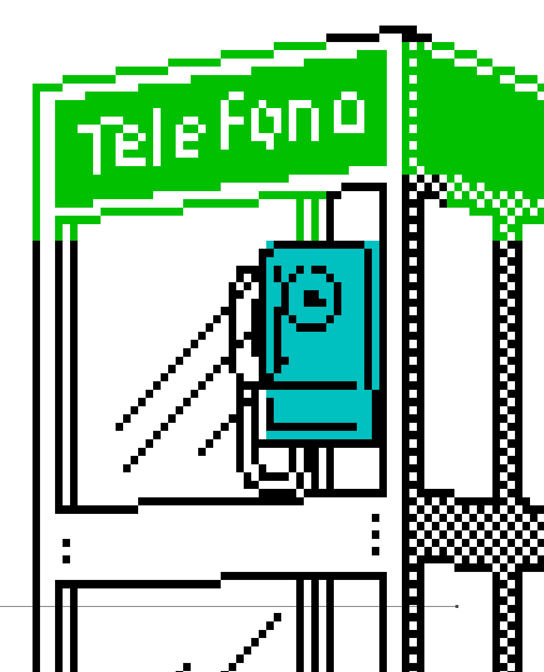
Esta es una de esas historias de aventuras que no llegaron a ver la luz en su día. Era el año 88 y éramos chavales de instituto. Juan Antonio Domínguez *JAD* (el programador), estudiaba el COU, y yo (el grafista) primero de BUP. En aquellos momentos no nos conocíamos, pero contábamos con un amigo común, Vicente, y así nos pusimos en contacto.

Quedamos una mañana de finales de invierno en las puertas del instituto y Juan Antonio me contó que estaba programando una aventura conversacional (se decía así en la época) sobre Superlópez, que la tenía prácticamente hecha, pero con sus gráficos, y necesitaba darle un aspecto más profesional. Ya en casa me enseñó el juego, y otra mañana quedamos para una clase de la herramienta de gráficos del **PAW**. Por aquel entonces yo le daba al *Art Studio* en Spectrum, me inicié así en la creación de gráficos. Por eso me sorprendió el cambio en la forma de concebirlos, casi todo a base de líneas y rellenos, y el proceso guardado como datos de manera que podías ir hacia atrás todo lo que quisieras para corregir cualquier cosa.

La historia adaptada era *El Señor de los Chupetes*. Yo no era muy aficionado a los cómics de Superlópez, era más de Mortadelo y Filemón. Los había visto en alguna parte, pero no tenía ninguno. Así que vaya error el nuestro… empecé los gráficos partiendo de los que Juan Antonio había hecho como buenamente pudo, y ya me había currado más de la mitad cuando se nos ocurrió que lo mejor era contar con el cómic como referencia…

Seis chupópteros negros al servicio del gran Tchupón pretendían dominar el mundo, y consecuentemente, seis partes requería la aventura. Esta era la primera dificultad, ¿un juego demasiado largo? Sólo llegamos a terminar dos partes, y una tercera a falta de los gráficos. Sin embargo, cada parte era una carga prácticamente como un juego completo de Spectrum 48K. La segunda dificultad, más seria, fue el intento de publicación. «Si no conseguimos los derechos, lo llamaremos **Chuperlópez**», decía Juan Antonio. Justo el año en que decidimos contactar con alguna compañía, en 1989, salió **Zipi y Zape** de DRO Soft. Lo vimos y pensamos «¿Y nosotros no vamos a poder publicarlo?». No era tan sencillo, claro. Juan Antonio le escribió a Juanjo Muñoz, que llevaba el Club de Aventuras AD, a ver si podía encontrar la forma de darle salida al juego. En AD no publicaban juegos externos, así que lo lógico era dirigirse a DRO, que ya tenía relación con la editorial Bruguera. Pero el **Zipi y Zape** no fue bien en ventas y no apostaron por otra aventura.

Ahí quedó la cosa. Juan Antonio y yo fuimos por caminos distintos, y no nos veríamos en mucho tiempo.





Un rescate del olvido, en tres fases

Pero ese no fue el fin de la historia. Pasaron los años, y llegamos más o menos al 98. Llegó internet, llegaron los emuladores y se hablaba en foros sobre cómo pasar de cinta a archivo TAP o Z80 y a la inversa. Afortunadamente en casa aún no habíamos tirado todas las cintas de Spectrum, de modo que con el cable adecuado pude guardar en formato Z80 aquella cinta con una versión de las dos partes acabadas de **Superlópez**.

Avanzamos un poco más, hasta 2010, cuando se me ocurrió dar a conocer el juego por los foros de Speccy.org, Zonadepruebas y Computer EmuZone. Pronto aparecieron soluciones publicadas, mapas detallados, entrada en World of Spectrum... En definitiva, tuvo una buena acogida porque se notaba un interés en rescatar y preservar lo inédito, lo casi perdido y desconocido.

¿Por qué no estaba contento entonces? Seguimos avanzando, llegamos a 2017. Algo me faltaba... Exactamente una pantalla de presentación, pues perdí la que dibujé con *Art Studio* en el 89. La versión que había recuperado no la incluía porque no era la última. Hacía unos años que me dedicaba a dibujar portadas de juegos en Spectrum, así que la siguiente sería **Superlópez, El**



Señor de los Chupetes. El plan no acababa ahí, me decidí también a hacer una mini edición física, es decir, grabarlo en cinta, con su carátula y demás.

Ahora bien, ¿cómo grabar el audio, si lo que tenía eran snapshots Z80? Parecía un serio escollo hasta que la solución llegó de casualidad. Me encontraba probando la versión en un emulador y se me ocurrió salir del juego tras acabar una partida. En condiciones normales esto sería un reset del Spectrum, pero resulta que salí al menú del **PAW**, es decir, lo que estaba grabado era el juego en modo test con el **PAW** corriendo, de manera que sólo tenía que seleccionar en el menú "Guardar la aventura" para generar el archivo TAP. Quedaría montar la pantalla y un pequeño cargador BASIC, y listo.

Incluso hubo versión de disco de 3" con una intro a cargo de *Rhino*, y una presentación en RetroSevilla. Y así acabó casi 30 años después esta aventura que fue mi primera incursión en los videojuegos. ■











¿QUÉ ES VR-AGE?

Por Efraím Sánchez-Gil @efraims

El nombre viene del acrónimo de *VR-Adventure Generator Engine*. Se trata de una librería para ordenadores MSXVR programada en VR-SCRIPT, su lenguaje nativo. Mediante el uso de esta librería se permite la creación de juegos basados en texto e interacción del usuario a través del ratón. Facilita la creación de video-aventuras y juegos conversacionales. No es un *parser*, no tienes que usar el teclado para nada, sólo clics de ratón. Su creador es Alberto De Hoyo Nebot.

Cómo funciona VR-AGE

Básicamente, tenemos seis áreas en pantalla que podremos usar para nuestro juego, las comento:

1. Pantalla: Zona donde mostraremos la pantalla del juego en sí, donde vamos a interactuar.

2. Acciones: Conjunto de iconos que representan la acción a realizar.

3. Nombres: Conjunto de iconos que representan los nombres de los elementos con los que vamos a interactuar.

4. Descripción: Es un pequeño texto que indicará qué Acción + Nombre vamos a ejecutar.

5. Texto: Es la zona donde aparecerá el texto del juego, las conversaciones, etc.

6. Inventario: Conjunto de iconos que representan los objetos que lleva consigo el jugador.

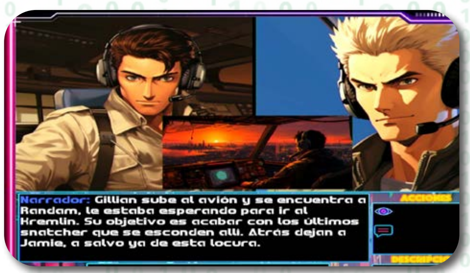
Aclarar que tú puedes diseñar esta pantalla a placer, es decir, cambiar de posición y tamaño estos seis elementos o incluso prescindir de alguno de ellos, además de poder crear el juego en dos resoluciones: 800x600 o 1024x768.



Algunos ejemplos:



Boceto de un posible remake del **DONUM**



Boceto de la continuación del famoso **Snatcher**



Boceto del *remake* del juego **La Sorpresa**, originalmente creado con **DAAD** para MSX2

¿Cómo se programa una aventura con VR-AGE?

Se programa usando el lenguaje VR-SCRIPT, un lenguaje nativo para el ordenador MSXVR y que es muy similar al C#.

No es necesario tener grandes conocimientos de programación para poder programar juegos con esta librería, yo mismo soy un ejemplo. No soy programador, ni trabajo como desarrollador de aplicaciones, y sin embargo programar juegos usando **VR-AGE** me resulta sencillo.

Futuro del VR-AGE

En principio, tenemos pensado añadir funcionalidades para crear juegos tipo *Point&Click* (**SCUMMVM**).

¿Cómo surgió la creación de esta librería?

Lo cierto es que fue culpa mía, es decir, no fui el creador de la librería, pero sí el usuario pesado que estuvo detrás de Alberto De Hoyo para que creara un motor para hacer juegos de aventuras.

Yo acababa de terminar el juego **La Sorpresa** en **DAAD** para MSX2, y lo cierto es que teniendo un MSXVR, el **DAAD** de MSX me supo a poco. No aprovecha las características de esta máquina, así que engatusé a Alberto con la idea de crear un motor de aventuras para MSXVR y que no fuera un *parser*, quería algo más sencillo de usar por parte del jugador y que fuera sencillo para el programador, es decir, que no fuera necesario que tuvieras grandes conocimientos de programación para poder usar este motor/librería.

Alberto creó algo sencillo, muy básico, que me permitió comenzar a crear un juego de prueba, con varias pantallas, textos, iconos, inventario, música, efectos de sonido, etc. Según

fui avanzando, le iba reportando todo aquello que no funcionaba correctamente o que simplemente no se ajustaba a lo que quería en el motor. Además, hemos estado añadiendo nuevas funcionalidades según iba profundizando en el uso del motor y notábamos ciertas carencias. Ha tenido una paciencia infinita conmigo, la verdad.

Desarrollos creados con VR-AGE

Dead of the Brain

Llegó un momento en el que me pareció adecuado probar a versionar un famoso juego japonés llamado **Dead of the Brain**, una *visual novel* muy divertida.

Lo jugué en MSX2, los tres discos, capturando todas las pantallas, transcribiendo todos los textos y probando todas las combinaciones posibles de interacción del juego para descifrar su lógica y reproducirla en el nuevo motor **VR-AGE**.

El resultado fue que terminé **Dead of the Brain** en apenas dos o tres meses, los tres discos que componen el juego de MSX2. Ahora bien, sólo hemos liberado el disco 1 para MSXVR porque ha sido el único que ha pasado por *betatesters*. Los discos 2 y 3 están en *Stand-By* desde enero porque no encuentro personas que dispongan de tiempo para probar el juego.

Curso de VR-AGE

Como no puedo estarme quieto un segundo, y habiendo terminado el desarrollo del juego **Dead of the Brain**, decidí crear un curso de **VR-AGE** en el foro oficial de MSXVR.

En este curso, se enseña el uso del motor mediante la creación de un *remake* «no completo» del juego **La Sorpresa** para MSX2, creado en **DAAD**. Se explican todos los comandos y funciones que se usaron, su por qué, para qué, etc, etc. Si alguien quiere aprender a crear aventuras, ese curso es fundamental. Como terminé el proyecto rápidamente, en cuestión de semanas, decidí adentrarme en otro desafío.

Snatcher Reloaded

¿Y esto que es? Pues se trata de la continuación del famoso juego japonés **Snatcher**. Sí, otro juego japonés tipo *visual novel*. Esta vez, me aventuré en un proyecto sin conocer completamente su alcance.

Convencí a mi amigo Daniel Constantí para embarcarnos en la creación de una secuela basada en un guion original. En esencia, estamos dando vida a lo que podría haber sido la continuación del juego **Snatcher** desde nuestro punto de vista y con nuestras ideas. ■



Entra aquí al curso de VR-AGE



link.caad.club/jnlnb



ENTRE LÍNEAS DE FUEGO

...o cómo me inicié en las aventuras de parser

Por paravaariar @paravaariar

Nunca había jugado una aventura de *parser*. Tengo un vago recuerdo de haber arrancado alguna sobre los años noventa y no haber entendido absolutamente nada, pero me gusta escribir librojuegos y en el 2021 buscando más teoría sobre el tema comencé a descubrir los juegos narrativos en sentido más amplio y los juegos de tipo *parser*. Recuerdo haberme interesado antes sobre el tema y abandonado ante la cantidad de motores sin saber cuál me convenía. Por suerte se alinearon dos factores, descubrí el motor **Adventuron**, una comunidad en español muy acogedora en Discord, y los *podcasts* de *Nunca muere lo que yace eternamente* y *Conversacionales*. Ya no había excusa para comenzar a hacer algún pinito. Me gustaría contaros mi proceso de aprendizaje a través de este primer juego y aprovechar para contaros alguna curiosidad.

Entre líneas de fuego fue escrito en octubre del 2021 para la *Ectocomp*. Como sabéis, está la categoría de juegos hechos en menos de cuatro horas, así que comencé a contar el tiempo mientras implementaba las cuatro escenas cortas que tenía en mente. Pronto dejé de cronometrar. Primera lección: lleva más tiempo de lo que parece. Ya tendría que haberlo imaginado, pues solo el que haya intentado escribir un librojuego sabe la complejidad añadida sobre una historia normal, de pensar en las alternativas de acción posibles y en dar una

coherencia global.

Es un juego muy lineal, con ocho maneras de morir de las cuales solo una es la buena. Porque morir mueres de todas formas, aunque ya se te avisa en la introducción. Carece de puzles propiamente dichos, solo hay un conato de puzle al final. Esto nace de una carencia personal en el momento de crear el juego, no sabía cómo afrontar el diseño de un puzle ni cómo gestionar un juego de mundo abierto (he hecho algún progreso en juegos posteriores, pero todavía hay mucho margen de mejora). Imagino que tenía en mente los librojuegos de tipo «elige tu propia aventura» y el objetivo era hacer avanzar la historia escribiendo la acción correcta o si no morir, poner alguna excusa a la acción, o dejar realizar acciones que no llevan a nada.

El único elemento que puede llegar a enganchar, y el mérito de la obra, supongo que es la trama en sí, y la facilidad de jugar para los no especialmente experimentados. A esto último ayudó que la gente a la que di a probar no tenía ni idea de jugar a este tipo de juegos y todo fue arreglado para que prácticamente te dejaras transportar por la historia. Gracias a estos dos factores rozó el pódium en su periplo internacional con el cuarto puesto en la *Ectocomp 2021* en español, el cuarto puesto en la *French Comp 2023*, y para no variar, el cuarto puesto en la *Parsercomp 2023* en inglés. La principal motivación de estas traducciones respondió a querer seguir aprendiendo con los comentarios de diferentes comunidades.



Lecciones en español

Graves errores de forma

Aparte de los comentarios, que dicho sea de paso se agradecen todos, tanto los muy cortos como los largos, estoy especialmente agradecido a *Ruber* y Ricardo Oyón que me asaltaron en el Discord con indicaciones muy precisas de cómo satisfacer convenciones aventureras básicas que yo desconocía. Por ejemplo adaptar las respuestas a «Mirar» según el estado actual, o el uso de «Salidas», etc. Décadas de convenciones a respetar, algunas me planteaban dudas sobre su pertinencia, pero al fin y al cabo es lo que los jugadores esperan, forma parte del medio, y tienen su razón de ser. Para asegurarme que había tenido en cuenta todos los sustantivos y que no dijese que tal cosa no existe cuando en realidad está nombrada en algún texto, hice un programa que automáticamente me extraía los nombres y me dice si ya tiene su «examinar» o no.

Lecciones en francés

Meta-reflexión del personaje y soporte al francés en el motor

Me sorprendí de que *Filiaa* esperaba respuestas a «pensar» y «reflexionar» sobre elementos del juego. Los franceses tienen fama de darle muchas vueltas a las cosas así que consulté con la comunidad en español y efectivamente me confirmaron que es una convención que se da en algunos juegos. Lo añadí y me dejó pensando en el nivel de profundidad (y complejidad) que pueden llegar a tener estos juegos. Agradezco también a *Atozi* que me contactó después de su publicación con un repaso completo de correcciones de ortografía y gramática. Uno de los aspectos que me llevó más tiempo es el soporte de **Adventuron** para una aventura en francés, algo que creo que no se había hecho hasta la fecha cuando pregunté. Al ser un sistema cerrado, la mayoría de cosas consistieron en pequeños truquillos que compilé en una guía en Github para el que quiera.

Lecciones en inglés

Trayendo texto al foco y llegar a las personas

El español y el francés me parecen idiomas muy expresivos de por sí, pero en inglés carezco de la capacidad de escribir algo que resuene con cierto toque literario. Jugué (y disfruté mucho) el juego **Trenchline** de Jeff Jeff McCoskey para la *Winter 2023 TADS jam*, también ambientado en la guerra y siendo su primer juego. Intercambié varios *emails* con él sobre mis impresiones y comentarios tanto en la forma como en el fondo. El tono en inglés de su relato me encantó y me alegró que aceptara traducir **Entre líneas de fuego**. Sin él nunca me hubiera atrevido a sacar una versión en inglés.

Jeff tuvo acceso al código y descubrió una frase que consideró potente en una respuesta a una acción que era muy poco probable que el jugador viera. Me sugirió llevarla a algún sitio más visible y esto me dejo pensando, a nivel general, en el difícil equilibrio entre quiero que lean ciertas partes y la cantidad de texto que necesariamente se queda sin leer.

Esta versión en inglés para mí cierra el círculo de este juego porque tras los errores de forma en español, y las mejoras en la versión francesa e inglesa, he tenido la sensación por los comentarios en inglés que el trasfondo de la historia, lo que quería transmitir, ha llegado de manera limpia sin otras distracciones. Andrew Schultz hizo suya la historia, relacionándola con vivencias personales. Otros critican aspectos muy de fondo, *MathBrush*, que siguió las tres versiones, critica cierta inconsistencia en los personajes relacionado con la confianza o desconfianza que les procura el protagonista, y *Kaemi*, acertadamente dice que la historia nos lleva por una secuencia de hechos dejando vacío el desarrollo de la motivación del personaje o los detalles de las cartas que encuentra o escribe. También comenta que las acciones son demasiado descriptivas. Esta es una de

mis principales preocupaciones en el sentido del típico fallo del escritor novel de «mostrar en vez de contar». Aquí hay también un difícil equilibrio entre la descripción para jugar y los giros del lenguaje para que las cosas queden más bonitas. En este caso usé mucho el mostrar en vez de contar en los momentos clave, también porque para un juego corto no podía desarrollar toda la profundidad que requiere esa búsqueda utópica y desesperada de la carta perfecta. *Kaemi* critica mucho el juego, con acertadísimos argumentos, pero me anima a sacar un libro, vete a saber.

Lección global

Quizás la lección más importante es que hay gente ahí fuera, sin importar el lugar, que está encantada de crear, colaborar, testear, jugar, y comentar un juego de *parser*. Es un poco la magia que hace que esta comunidad global se retroalimente y se mantenga o incluso crezca. Fue un acierto hacer un juego corto para empezar, y **Entre líneas de fuego** me permitió iniciarme en este mundillo y darme cuenta de todo lo que queda todavía por aprender y los difíciles equilibrios que habrá que hacer hasta que encuentre un estilo propio como otros más experimentados ya hicieron. Sin embargo, este juego fue un primer gran paso para mí, ya que algo tan personal tuvo en mi opinión una muy buena acogida, por ello, muchas gracias (incluido por haber leído hasta aquí).





Curiosidades sobre el juego

La inspiración viene del relato corto titulado *Cuatro días* de Vsevolod Garshin que tengo de Ediciones Pulga (los minilibros típicos de los rastrillos). Sí, lo compré en su día por su evocadora portada, no porque lo conociera. Sin embargo, me marcó bastante la historia, por su fuerza y por el aura del propio autor que la rodea, ya que descubrí que vivió la guerra descrita en su relato. Mi primera intuición fue de transformar la misma historia y hacerla interactiva. Le di varias vueltas sin mucho éxito, pero me llamó la atención un personaje que muere al lado del protagonista justo en el primer párrafo, un personaje que se llama Sidorof y que no tiene ninguna relevancia. Me imaginé que, en ese supuesto juego, en vez de continuar avanzando, podrías examinar ese soldado muerto y me preguntaba qué encontrarías. Me dije que una carta para los seres queridos. Entonces, como la línea de la historia de *Cuatro días* no la veía clara, lo que decidí hacer es contar la historia de Sidorof, sobre cómo llegó allí antes de recibir el disparo. Es decir, que la historia que hiciese para el juego terminara donde *Cuatro días* empezaba. Me gusta pensar en esa continuidad, y el elemento de la carta se quedó ahí como algo interesante a introducir que resultó ser clave.

Está claro que el concepto principal es esa búsqueda de una carta idealizada y la alquimia de palabras y sensibilidades necesaria. Aparte de eso, cuando pienso en **Entre líneas de fuego** me gusta el simbolismo de la montaña y el único árbol de la cima que el comandante ordenaba tomar. Para mí son representaciones del *Axis mundi*, una especie de centro sagrado sobre el que gira la realidad. La montaña es el lugar que tiene Sidorof como objetivo y que llegado allí acaba destruyéndolo en mil pedazos en una especie de éxtasis en la negación de todos los valores. Destruir el *Axis mundi* me parece interesante como concepto también.

La historia está ambientada en la guerra de Oriente del siglo XIX pero es por situarla y no tiene relevancia alguna. Habla sobre los horrores de la guerra, de forma atemporal, donde los bandos dan igual también. El único gráfico del juego está basado en un instante de la película *Los héroes de Chipka* (1955). Dibujé las partes en acuarela, las compuse, y luego decidí pixelizar. Esas personas que se asoman entre fuego y humo de cañonazos hacia la única dirección posible, me parece que representa bien el espíritu del juego. He estado tentado muchas veces de añadir una imagen por cada uno de los cuatro capítulos, pero siempre decidí pasar ya a otra cosa. **Entre líneas de fuego** cumplió su misión, aprender lo básico para seguir avanzando. Hasta la próxima. ■

DAAD READY!



Usando DAAD-Ready, Sistema Creador de Aventuras para profesionales, tendrás un Fantástico Universo, para llenarlo de vida y darle marcha.

¡NO TE PRIVES!

Tu mundo te espera por sólo 0.000 ptas.

¡Sí! Por 22£ menos que el PAW en inglés, y 3.999 ptas. menos que el PAW en castellano.

https://ngpaws.com/daadready/es.html

¡REGÁLATE UN MUNDO!

Para ZX Spectrum, Commodore 64, Plus/4 y Amiga, MSX y MSX2, Amstrad CPC y PCW, MSDOS, Atari ST y Spectrum Next.

Cómo se hizo... Tiny Nightmares

Por EJVG @eduvillagal





Little Nightmares

Fue durante el encierro de 2020 cuando conocí a la pequeña Six, la niña del chubasquero amarillo, protagonista del juego indie **Little Nightmares.** El juego comienza con Six despertando en lo que parece una especie de sala de calderas y que a la larga resulta ser la bodega de un gigantesco barco-hotel habitado por criaturas que parecen salidas de las pesadillas de cualquier niño que haya cenado demasiado.

Para quien no lo conozca, **Little Nightmares** es un videojuego desarrollado por Tarsier Studios y publicado por Bandai Namco Entertainment en 2017, para XBOX, PS4, Windows y Nintendo Switch, y que cuenta las desventuras de una niña para escapar de sus monstruosos captores. El ambiente oscuro, claustrofóbico y asfixiante de Little Nightmares me atrapó, y según me fui adentrando cada vez en ese oscuro universo, supe que el ordenador de Sinclair merecía tener su propia pequeña pesadilla.


Little Nightmares (2017)

Adaptar **Little Nightmares** al Spectrum no es una tarea sencilla, es un juego que se basa en el terror psicológico para atrapar al jugador. Con probables fuentes de inspiración en obras de fantasía y terror modernas como *Pesadilla en Elm Street* (1984), *La ciudad de los niños perdidos* (1995) o *El viaje de Chihiro* (2001), el juego aprovecha las titilantes luces de la llama del mechero y de las lámparas de aceite para hacer bailar las sombras alrededor de la niña mientras esta avanza abriendo puertas, trampillas, o accionando palancas, para poder escapar del terrorífico barco en que está atrapada. Es un juego que puede ser absorbente si entras en él, pero que seguramente algunos jugadores pueden encontrar demasiado sencillo, e incluso lento, si lo que buscan es mucha acción o una dificultad desafiante.

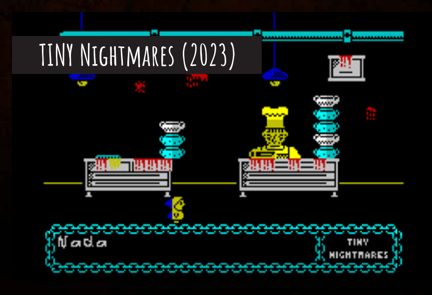
Tiny Nightmares

Dado el peculiar *gameplay* de **Little Nightmares**, que se sale un poco de lo que es un habitual juego de acción, las alternativas más claras de conversión que se me planteaban eran principalmente tres:

La primera: un juego estilo *filmation* sería quizá lo ideal, con objetos que recoger y usar, y saltos para alcanzar palancas y ascensores. El fondo negro habitual usado en estos juegos, monocromáticos normalmente, podría proporcionar ese ambiente oscuro que el juego precisaba, pero mis capacidades están a años luz de poder hacer eso, y no estamos en el 86, así que alternativa desechada.

La segunda sería un juego que usase el contraste entre luz y oscuridad para crear zonas con y sin visibilidad, en el que la fuente luz que portemos nos vaya descubriendo lo que hay a nuestro alrededor, como sucede en **Los tesoros perdidos de Tulum** (2020) o **Yumiko in the Haunted Mansion** (2012), ambos de Spectrum. Estos juegos serían un buen ejemplo, pero, por una parte, no estaba muy seguro de que mis conocimientos me permitiesen hacerlo bien, y por otra, está el hecho de que si bien la luz y la oscuridad juegan un papel limitante en **Little Nightmares,** no es en un sentido absoluto, sino más bien es que la luz ayuda a ver mejor y a crear ambiente, no siendo la oscuridad una barrera infran-


Little Nightmares (2017)



Tiny Nightmares (2023)

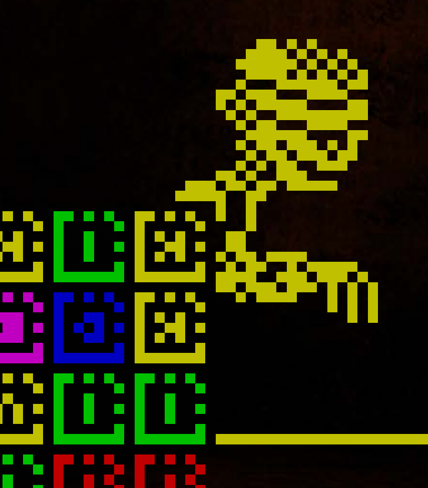
queable, como sí sucede en otros juegos. Esto es algo que con el Spectrum es muy difícil conseguir dadas sus limitaciones: o ves, o no ves, en el ordenador de Sinclair no hay término medio.

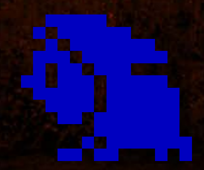
Así que la tercera opción y la elegida, era convertir **Little Nightmares** en una videoaventura clásica, como **Pyjamarama** (1984) o los innumerables juegos de Dizzy, pero que debería contar con algo que sí consideraba importante trasladar al Spectrum: a diferencia de las videoaventuras mencionadas en las que el juego es una especie de mundo abierto en el que intentar usar los objetos en cualquier sitio en el que se te ocurra que puedan funcionar, en **Little Nightmares** los objetos son escasos, sólo pueden ser llevados de uno en uno, y su posible uso está compartimentado en salas o escenarios relativamente pequeños donde probar a usarlos, y a los que no se puede retroceder una vez avanzas ante el siguiente puzle. Por otra



parte, el ilimitado número de vidas, o el hecho de que los saltos para evitar las muertes no exijan de una precisión extrema era también algo indispensable.

Por el camino han quedado fuera mecánicas presentes en el juego original que me habría gustado implementar, alguna de ellas incluso comencé a desarrollarlas, pero las deseché por su complicación aunque también un poco por cansancio del proyecto, que ya se me estaba empezando a atragantar. Algunas de ellas serían ese ascensor donde el conserje ciego queda atrapado, la carrera a través de los conductos mientras dicho conserje estira sus brazos para agarrarte, la huida en tirolina sobre los cocineros, o el banquete final donde los repugnantes comensales se arrastran por la mesa mientras intentan devorar a la pequeña Six.





Primeros pasos

Como suele ser habitual a la hora de comenzar a diseñar un juego, y yo diría que a la hora de crear cualquier producto audiovisual, nuestras expectativas son muy altas, pero la realidad acaba imponiéndose y por uno u otro motivo, pronto empiezan los recortes que acaban dando lugar al resultado final. Aún así, desde el principio sabía que trasladar todo el universo de **Little Nightmares** al Spectrum era algo materialmente imposible, pero aún así había algunos elementos que deberían estar sí o sí, aunque fuese de forma testimonial, como por ejemplo, las lámparas, el citado conserje ciego, los cocineros, los gnomos, o los ojos que vigilan, aunque muchas otras cosas, como ya he dicho, se quedaron por el camino.

El proceso de programación fue más enrevesado y lento de lo que esperaba, de forma que prácticamente han sido dos años de trabajo. Puede parecer mucho tiempo para el resultado final, pero también tuve varios parones para dedicarme a otros juegos que de momento se han quedado en el cajón.

Elección del *engine*

Lo primero era decidir cómo y con qué programarlo. Mi primera intención fue usar el ZX Basic de *Boriel*, y con él llegué a hacer un prototipo con un aspecto muy diferente al final pero relativamente funcional.

Este prototipo llegó a estar relativamente avanzado, con movimiento, saltos y detección de colisiones. Además, la forma en que lo había planteado me permitía hacer una rudimentaria máscara en los *sprites*, sin embargo, existía un problema que me hizo cambiar de idea sobre el engine a usar; *Boriel* sólo me permitiría hacer movimiento al carácter, es decir, de 8 en 8 píxeles, algo que se da en muchos juegos y que no tiene por qué ser un problema, sin embargo, en este caso lo era, puesto que era necesario que hubiese cierta precisión en los saltos y en los movimientos.



Prototipo con *Boriel*

Prototipo con MPAGD

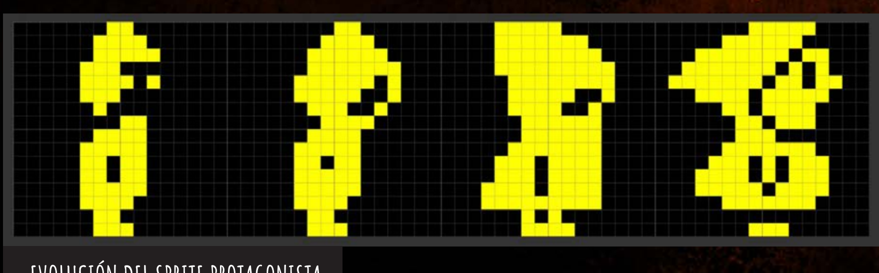
Así que después de casi medio año decidí cambiar a MPAGD, algo que era casi volver a empezar el trabajo, aunque parte del desarrollo ya estaba hecho, sobre todo en la parte gráfica, pues suelo atacar un juego por varios frentes a la vez, a demanda del tiempo y las ganas que tenga de hacer cada parte.

La protagonista

Con relación a los gráficos, el cambio de motor provocó también un cambio en la apariencia de la protagonista.

El *sprite* inicial (el segundo por la izquierda) fue desde el principio mi favorito, pues en mi opinión, condensaba mejor la esencia de la niña del chubasquero. Sin embargo, al igual que sucede con el juego de luces y sombras, las limitaciones de un Spectrum hacen difícil, que no imposible, dar cierta personalidad o humanidad a un personaje al que no se le ven los ojos y ni siquiera la cara. Por otra parte, había otro condicionante que me hizo cambiar al estilo final, más caricaturesco y alejado del original, pero también más simpático y reconocible como ser humano, y era el hecho de que existen ciertos problemas con MPAGD a la hora de reconocer las máscaras de *sprites* para colisiones y especialmente a la hora de gestionar las caídas, que origina que el personaje quede levitando en el borde las plataformas, algo que se soluciona en parte dando un aspecto más rechoncho al personaje o bien con un considerable gasto de recursos y memoria. Si hay otra forma de hacerlo, yo no la conozco.

Poco a poco el juego fue avanzado, a pesar de los altibajos y reinicios que ya he comentado, y finalmente estaba casi terminado. Aunque había planeado que tuviese tres fases diferenciadas, calderas, guardería y cocina, y evalué la posibilidad de incluir una fase de restaurante, que deseché porque me parecía que era alargar demasiado el juego, sí decidí incluir una mini fase que cerrase el juego con un pseudo enemigo final, dando una conclusión más adecuada al juego.



Evolución del sprite protagonista



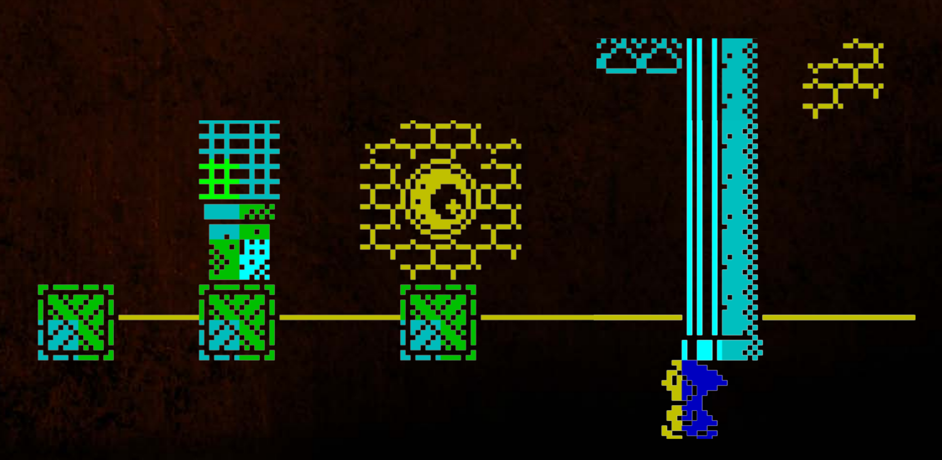


Final y conclusión

El *testing* me parece una parte de las más complicadas a la hora de terminar un juego, principalmente porque no es sencillo conseguir *testers*, algo que es perfectamente comprensible, así que recurrí a mi amigo Íñigo, corrector de manuales de rol, gran aficionado a los juegos de mesa y en general a cualquier cosa que plantee puzles o problemas, pero que, sin embargo, tenía nula experiencia en juegos de Spectrum.

Su primera opinión, fue reveladora: «Tu juego me aburre mortalmente porque es el estilo de juego que nunca jugaría», sí, no lo he dicho, pero Íñigo también es una persona que no te regala los oídos sólo por hacerlo. Sin embargo, resolvió el juego rápido y bien, encontró *bugs* que me habían pasado desapercibidos, y finalmente cambió su opinión y me confesó que el juego le había gustado y hasta creo que se enganchó un poco a él.

Esto nos da un interesante punto de vista sobre los juegos de 8 bits, sean videoaventuras, *arcades* o aventuras de texto. En otras ocasiones he enseñado juegos de Spectrum a jugadores que habían tenido poco o nulo contacto con los ordenadores de 8 bits, e independientemente de su edad, acaban considerando el juego difícil, inmanejable, incomprensible o aburrido. Sin embargo, alguien con la determinación o el compromiso para jugarlo, finalmente lo encuentra divertido, porque realmente lo son, lo fueron en su momento y lo siguen siendo ahora, así que puede que el principal obstáculo sea conseguir captar el interés del jugador actual en ese primer contacto, algo que, dada la epidemia de falta de atención que parecemos sufrir, es cada vez más complicado. ■



EJVG.ITCH.IO/TINY-NIGHTMARE-ES



Por Dardo

Introducción

Gametopia es una compañía fundada en Madrid en 2005 que además de la creación de videojuegos (especializados en «narrativos») se dedican, como ellos mismos dicen, «a impulsar a una generación de creadores de videojuegos, programadores, guionistas, diseñadores, artistas, testadores, etc». Quién mejor que los que saben para enseñar a los que quieren aprender, y para ello imparten clases, «campus virtuales» y disponen de todo lo necesario para la enseñanza. Tienen un largo catálogo de juegos tanto para Windows como para Mac y móviles IOS y Android.

www.gametopia.es

Título	Verne: The Shape of Fantasy
Género	Aventura Gráfica
Plataformas	Windows, Mac, Switch (próximamente)
Autor	Gametopia
Contacto	@vernegame
Sistema	Unity
Lanzamiento	14 de agosto de 2023
Idiomas	Voces en inglés. Textos en alemán, chino, coreano, español, francés, inglés y japonés
Descarga	s.team/a/1424600
Precio	14,99€

La aventura que comentamos, que en un principio se quería llamar «Jules Verne: The Shape of Fantasy» y que al final se quedó sin el nombre propio, tiene una historia algo singular y entretenida, pero aparte del juego en sí, si visitamos su página web nos encontraremos con un cómic en blanco y negro de cinco páginas sobre Hemera, un mundo paralelo, que vale la pena leer antes de comenzar a jugar, aunque esté en inglés.

www.julesvernegame.com





La aventura tiene licencia comercial y la podéis encontrar en Steam al precio de 10,49 euros (ahora está con un 30% de rebaja del precio anterior, 14,99). Ahí mismo podéis también descargar una demo por si antes de pagar preferís enteraros bien de cómo va todo y probarla. Pero si preferís la opción de GOG (ejecución directa sin instalar), la tenéis en su página y aquí esta con un 25% de descuento, a 11,29 euros: **gog.com/game/verne_the_shape_of_fantasy**.

Los requisitos mínimos del juego son: Windows 7 o superior, procesador de 1,2 Ghz+, memoria de 1 GB de RAM y necesitamos un espacio de almacenamiento de 1 GB. Los que se recomiendan son: Windows 10, procesador de 2 Ghz+, memoria de 4 GB de RAM y el mismo espacio de almacenamiento.

Al ser una aventura tan nueva no hemos encontrado ninguna actualización importante y tampoco ningún número de versión. Esto dice mucho a su favor y que tienen un buen equipo de probadores, pero sí existe una actualización menor del 24 de agosto.

Las voces están en inglés, pero los textos se han traducido en varios idiomas: español, alemán, holandés, japonés, chino y coreano, algo que para nosotros es importante ya que hay muchos diálogos y es necesario leerlo todo para entender bien la trama. Esto nos lleva a pensar, de nuevo, cómo una compañía española no saca un juego todo en español, pero eso ya será otra historia de prioridades.

El juego ha sido subvencionado por la Unión Europea. Por un lado por Red.es (**www.red.es/es**) y por otro por FEDER (Fondo Europeo de Desarrollo Regional). (**www.europarl.europa.eu/factsheets/es/sheet/95/el-fondo-europeo-de-desarrollo-regional-feder-**).

Por último decir que, antes de jugarnos la aventura, miramos algunos

comentarios en la red para saber dónde nos metíamos, de qué iba el juego y cómo lo consideraban en general. Pues bien, comprobamos que no hay término medio, o gusta o no. Unos se quejan de los gráficos en plan *retro art* y otros los consideran geniales. Igual pasa con las teclas de función, pues la mayoría prefiere el ratón al ser una aventura. O la música, que a algunos no les gusta lo clásico y no pintan nada las canciones y otros declaran que es lo mejor del juego. Incluso algunos destacan la «mala traducción» que ocurre en algunos casos, cuando está perfecta ya que son «términos marinos» que deben llevar su nombre verdadero. Cada persona es un mundo.

Ambientación

En principio estamos en la Tierra, pero en un mundo diferente, paralelo, que se llama Hemera, y que surge de la imaginación de Julio Verne.

Un mundo *steampunk* de *pixel art*. Y este mundo está en guerra entre dos facciones, «La Nación» que supuestamente es la zona de Europa y que son los «malos de la película», y la otra parte, sin nombre, una «resistencia», que encabeza el capitán Nemo y su *Nautilus*. Estamos en 1888 y hemos llegado a un punto crítico en que la guerra amenaza con destruir todo el planeta.

Siempre perseguidos por «La Nación», encabezando su ejército el navío *Valquiria* y capitaneado por el comandante Raven, el capitán Nemo solo tiene un pensamiento: buscar la Atlántida y descubrir sus secretos, en especial un arma que podría cambiar el curso de la guerra, «La Llama de Hefesto», una poderosa energía atlante causa también de su destrucción.

Y es por ello que contacta con Verne y le hace partícipe de su búsqueda ya que sabe que otra arma imprescindible para ganar, el IMAG, «dispositivo atlante de alteración de la realidad», solo puede



ser usada por el escritor. Verne acepta el viaje no solo por la aventura en sí sino también para poder erradicar la oscura y poderosa fuerza de la imaginación de todo el planeta y de su propia mente.

En definitiva, el guion es un poco liante pero muy ambicioso y demuestra el gran conocimiento que tienen sus autores sobre la vida de Julio Verne y de otros autores de la época, con referencias a todos ellos, como Edgar Allan Poe. Es una información interesante y fácil de ir siguiendo, además de muy educativa.



Gráficos

Una de las frases de los creadores del juego en cuanto al apartado gráfico es «una experiencia narrativa *pixel art*. Hemos leído sus novelas y visto series o películas de este tipo (*La Liga de los Hombres Extraordinarios* o incluso Sherlock Holmes) y realmente cuando pensamos en *20.000 leguas de viaje submarino*, la idea que nos viene es de este tipo de gráficos, llenos de detalles y algo *decó*».

Con una resolución de 1920 x 1080 y pantalla completa vemos los personajes muy bien definidos, estilizados, incluso se pueden ver los rasgos de sus caras.

Hay muchas animaciones, cortas y largas, bien logradas y normalmente de finales de capítulos, con explicaciones que nos van poniendo en situación. Al ser a pantalla completa hace que tengan más valor los gráficos llenos de detalles y movimiento.

Jugabilidad

Es una aventura de las típicas clásicas de *point & click*, pero aquí todo se maneja con el teclado o un mando. No somos muy *fans* del sistema WASD, pero aquí encaja bien. El problema es que hay más teclas a usar y hasta que te acostumbras vas algo perdido.



El método de juego está dividido en siete capítulos (en realidad son nueve) y debemos ir resolviendo una serie de problemas en cada capítulo. O sea, que si no acabas uno no puedes pasar al siguiente. Lineal completamente. Deberemos ir avanzando cumpliendo estas misiones, hablando con los diferentes personajes y resolviendo los puzles.

La acción se realiza en *scroll* lateral a ambos lados por lo que, en principio, se hace raro ver las puertas de frente. Vamos a tener que abrir muchas y nuestra opinión es que se deberían haber hecho un poco ladeadas, pero es solo una apreciación nuestra.

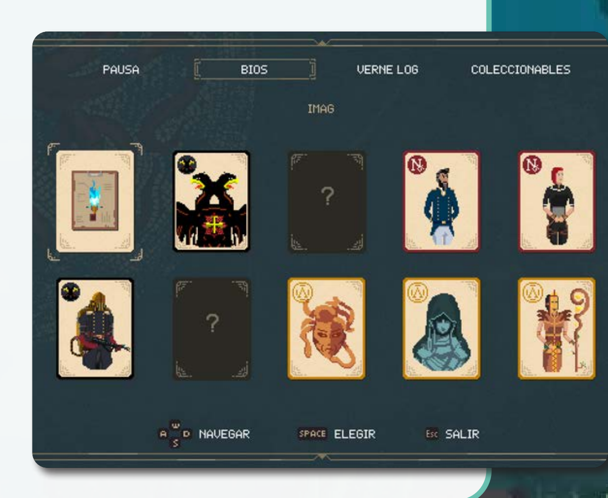
Una de las pegas para algunos, o no, es que tenemos que tragarnos muchos diálogos enteritos, sin poder saltárnoslos. En algunos disponemos de la tecla «Q» para que avancen rápido, pero en otros casos tenemos que leerlo todo. Lo mejor sería podérselos saltar, ya que si repites lo jugado por cualquier motivo tienes que tragarte el rollo otra vez.

La duración aproximada de la aventura, jugada con calma, leyéndolo todo y realizando los puzles es de unas 4 horas. Comentamos esto porque algunos puzles pueden desactivarse en el menú ya que sale un aviso en el momento de hacerlos.

Pulsando la tecla «ESC» pasamos al menú, que se divide en cuatro apartados. El primero es el normal donde encontramos las «Opciones» del juego. Tenemos «General» para el audio, el idioma y la pantalla, el de «Accesibilidad» para las fuentes, vibración, etc., y el de «Controles» donde se especifican las teclas a usar. Después tenemos tres apartados más que son como una especie de «álbumes de cromos»: «Bios», «Verne Log» y «Coleccionables». Son una especie de «Logros» y no es necesario tenerlos todos para acabar la aventura.

En cuanto al juego en sí es todo a pantalla completa salvo en los «flashes» que ocupan el centro en tres cuartos. Los textos siempre salen en la parte inferior central y realmente no impiden ver los gráficos en ningún momento al ser más bien pequeños en comparación con la pantalla.

No existen conversaciones como tales, las que conocemos de otras aventuras donde mantenemos un diálogo. En este caso aparecen unos iconos con palabras y en pocos segundos deberemos elegir uno, casi sin tiempo para pensarlo. No ocurre nada si elegimos uno u otro porque todos nos informarán.



Dificultad

En un principio nos lía un poco tanto el funcionamiento del IMAG como las largas parrafadas que tenemos que leer para empezar a entender lo que pasa, pero en poco tiempo lo asumimos todo y se juega tranquilamente.

Los puzles no son muchos y la mayoría muy fáciles. Es verdad que a medida que avanzamos se van complicando, pero nunca nos quedaremos sin pasarlos. En algunos casos son simplemente sacar una ficha moviendo las demás para dejarle paso, o montar una escalera de cinco piezas, o buscar los colores para abrir una caja. Más adelante ya se complican, pero normalmente con pistas muy evidentes. En total habrá que resolver unos doce puzles.

También tenemos algunas zonas de «sigilo» que debemos pasar muy despacio entre soldados sin que nos pillen, pero con repetirlas un par de veces para saber su recorrido, las podremos hacer sin problemas.

Sonido

Creemos que ha sido todo un acierto usar música clásica de grandes autores para acompañar la aventura. Son melodías muy bien elegidas en cada situación y acompañan perfectamente toda la estética general del juego, además de que hay una gran cantidad.

Por otro lado, hay que destacar todo el doblaje de los diferentes personajes de la aventura en unos diálogos no lineales. Aunque en inglés, han sido doblados por grandes actores, y puedes distinguir a cada personaje por su acento o su manera de expresarse. Es un gran trabajo que no todos los juegos tienen en cuenta.

Efectos de sonido también muy bien realizados y colocados en el momento justo y preciso. Cantidad y variedad. Mientras exploramos islas paradisíacas oiremos el sonido de los pájaros, las hojas, cascadas, o los animales correteando, y mientras estemos dentro del Nautilus escucharemos sonidos metálicos, de vapor o de tuberías. ■

VERNE: THE SHAPE OF FANTASY

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	8
JUGABILIDAD	7
GRÁFICOS	7
GUIÓN	8
DIFICULTAD	6
SONIDO	8

7,3

BUENO-BUENO-BUENO-BUENO



Por André Leão @PlanetaSinclair

Incluso antes de que **The Ghosts of Blackwood Manor** fuese lanzado, ya sabíamos que nos esperaba algo muy especial, dado que Stefan Vogt era el responsable de su desarrollo. Te recordamos que entre sus obras se incluyen maravillas como **The Curse of Rabenstein**, **Eight Feet Under** o **Hibernated 1: This Place is Death**. Así que, con gran ansiedad vimos como iba revelando poco a poco algunos de los secretos de este juego en las redes sociales.

Quienes conocen su obra también saben qué esperar de **The Ghosts of Blackwood Manor**: una aventura llena de misterio y *gore*, que nos recordará en oca-

Título	**The Ghosts of Blackwood Manor**
Género	Aventura de texto
Plataformas	PC, Mac, ZX Spectrum y más.
Autor	Stefan Vogt
Contacto	**@8bit_era**
Sistema	**Inform 6**
Lanzamiento	Diciembre 2023
Idiomas	Inglés
Descarga	**8bitgames.itch.io/ghosts**
Precio	Gratuito (acepta donaciones)

siones a las obras de Stephen King, Edgar Allan Poe o HP Lovecraft, recreando a la perfección los ambientes oscuros de estos tres grandes novelistas, algo que el título ya da a entender.

Tampoco tenemos la menor duda de que Stefan podría triunfar en el mundo de la literatura el día que decida dedicarse a esa actividad y convertirse en novelista a tiempo completo. Su obra no sólo tiene una ambientación fantástica, siempre con una historia muy elaborada y acorde, sino que el mimo que pone en los textos a lo largo de la aventura es ejemplar. Si hay un autor que puede hacer una aventura de texto pura, sin imágenes, capaz de estimular nuestra imaginación hasta el punto de hacernos entrar de lleno en el mundo que creó, ese es Stefan. Es como el héroe de *La historia interminable* de Michael Ende, quien al leer la obra se sumerge en un mundo de fantasía, tal como si fuera un sueño. Y esta analogía no es inocente, porque en este juego encontraremos libros… y sueños.

Pero hablemos un poco de lo que nos espera en la aventura. Asumimos el papel del novelista Thomas King (el apellido debe ser mucho más que una simple coincidencia), quien, con su esposa Cora, se muda a una imponente mansión escocesa unos días antes de la Navidad de 1986. En busca de inspiración para su próximo libro, Thomas comienza a explorar la historia de Blackwood Manor, descubriendo un espantoso secreto que se remonta a los días de las «grandes cazas de brujas escocesas», la segunda de las cuales resultó en una serie de juicios en toda Escocia entre marzo y octubre de 1597. Durante ese oscuro período, al menos 400 personas fueron juzgadas por brujería y otras formas de satanismo, siendo desconocido el número exacto de ejecuciones, pero habría sido al menos la mitad (sin contar las torturas tan en boga en la época).

Aún ajeno a todas estas macabras historias, Thomas se prepara, según todos los indicios, para pasar unas tranquilas Navidades con su esposa. Su servicial criada, Rosie, ha preparado una sabrosa comida para que no les falte de nada, sobre todo cuando el tiempo no es el más agradable y salir en medio de una tormenta de nieve no es tarea fácil. Cora tampoco está en casa (todavía), por lo que la primera parte de esta aventura la dedicamos a explorar los lugares más escondidos de la mansión. Explorar y buscar son acciones imprescindibles, y es curioso descubrir lo que pueden hacer algunos dispositivos modernos.

También es curioso cómo Stefan aporta algunas de sus preferencias personales a la aventura, ya sea en términos de literatura, tecnología retro (no falta un Amiga), o musicales (no en todos los juegos se encuentran referencias a bandas góticas o

EL NÚMERO DE PLATAFORMAS EN LAS QUE ESTÁ DISPONIBLE **THE GHOSTS OF BLACKWOOD MANOR** ES SIMPLEMENTE INCREÍBLE.

post-punk, como es el caso de *Joy Division*, *Ghost Dance*, *Skeletal Family*, *Killing Joke* o... *New Model Army*. Y aquí viene una gran coincidencia, porque el día en que **The Ghosts of Blackwood Manor** fue lanzado, justo estaba asistiendo a un concierto de *New Model Army*, cuyo tema de apertura fue *No Rest*, del disco *No Rest for the Wicked*, y que es una parte importante del juego. Hay coincidencias tan sorprendentes como las que suceden en Blackwood Manor...

Tras esta primera fase de exploración, entramos en un nuevo capítulo de la historia. Thomas ya es consciente de que algo muy extraño ha sucedido en este lugar, y ahora tiene que empezar a resolver los misterios y bloqueos si quiere seguir adelante. No hay que tener miedo de intentarlo todo, ya sea entrar en un lugar que parece poco atractivo o llamar por teléfono a alguien poco probable, como menciona en un momento el autor, ya que no existen las temidas muertes prematuras. Los textos son casi siempre muy informativos, dando pistas seguras para resolver los bloqueos, y, por si fuera poco, también tenemos con nosotros cierto compendio que nos cuenta un poco sobre la historia de cada lugar. Presta máxima atención a todo lo mencionado, porque aunque los textos son largos, es en ellos donde encontraremos la clave de los problemas. En ocasiones, algunas acciones desencadenan acontecimientos en otros lugares alejados de donde nos encontramos, por lo que siempre debemos examinarlo todo, aunque ya lo hayamos hecho antes.

Si completamos con éxito esta segunda parte del juego, entramos en la tercera, y aquí vale la pena salvar la partida, como

indica Stefan, porque dependiendo del camino que tomemos (camino = respuesta o elección a determinadas preguntas), pode-

```
Overgrown Graveyard                    Score: 405/738
So you remove the amulet and you hold it in your
hand for a moment, where it sparkles as it reflects
the light of the winter sun. Just a blink of an eye
and then everything is gone. The amulet, Cuthbert,
the coffin, even the charred remains of the unholy
tome.

As you make your way home, the day begins to fade
towards dusk and a sense of calm settles in. The
late afternoon sun casts long shadows on the
landscape. When you reach the manor's feral garden,
the sun inches close to the horizon and bathes the
grounds of Blackwood in a warm glow of gold and
amber. Snow-capped hills and valleys create a
serene panorama, a world untouched by the darkness
that had threatened it.

  *** The End ***

You played 739 turns and scored 410 out of 410
points, earning you the rank: The Exorcist.
                         <-More->
```

mos llegar a uno de los tres finales: Bueno, Malo o Neutro. En cualquier caso, no desesperes, ya que lo más probable es que llegues primero al final Malo o Neutro (este último fue nuestro caso), pero esto es parte de la experiencia que vas ganando a lo largo del juego. Y si has llegado hasta este punto es porque estás completamente inmerso y disfrutando de la aventura, y seguro que querrás ver todos los finales.

Por otro lado, en un punto determinado de esta tercera parte, y si quieres ver el final Bueno, no se puede fallar ni un solo comando. Un único desliz o una palabra equivocada basta para privarnos de la felicidad de alcanzar ese final Bueno. Sólo así podrás llegar a los 410 puntos...

Seamos sinceros, hacía mucho tiempo que una aventura puramente textual no nos producía tanto placer (y escalofríos) como ésta. Si hablamos de **Unhallowed**, **La casa al otro lado de la tormenta** o cualquiera de Davide Bucci, tendrás una buena idea de lo que podrás experimentar en **The Ghosts of Blackwood Manor**. El ambiente, el entorno y los textos son fabulosos, y el motor (*parser*) utilizado por Stefan es muy intuitivo, con un nivel de dificultad no tan alto como para dejarnos con una sensación de frustración o impotencia, incluso cuando parecemos estar perdidos. Poco a poco, y con las ayudas que se nos van ofreciendo, iremos avanzando, por lo que incluso aquellos que no son *fans* del género podrán cambiar de opinión sobre las aventuras de texto. Esperemos que sí, ya que este es uno de esos juegos imprescindibles en tu colección.

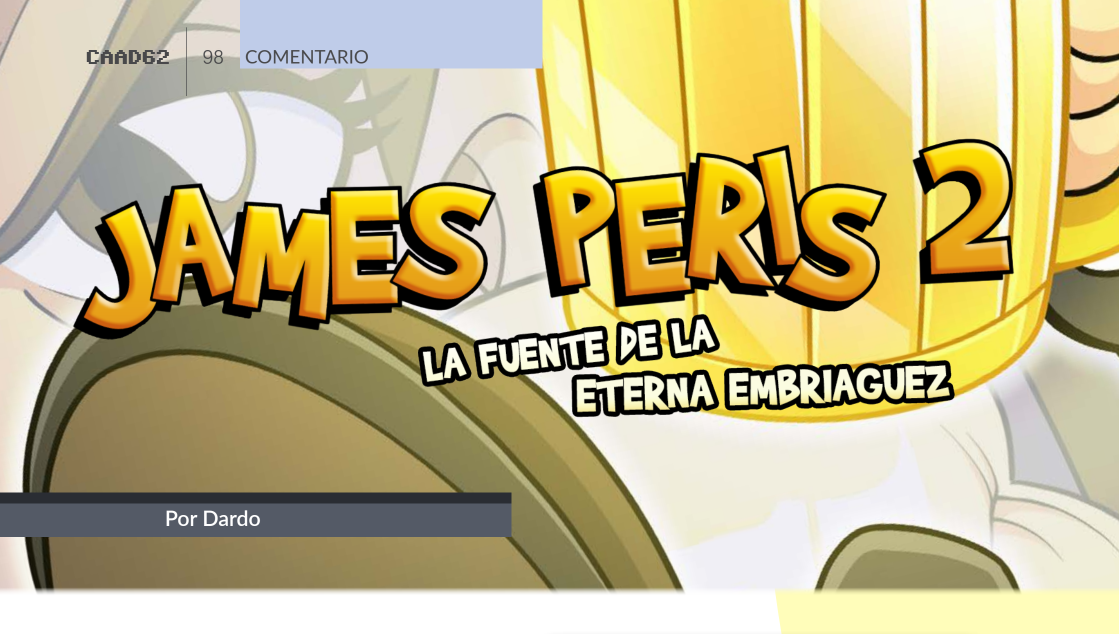
Si aún no lo has hecho, invitamos a nuestros lectores a adentrarse en esta misteriosa y embrujada mansión. No olvides una cosa: no todo es lo que parece... ■

The Ghosts of Blackwood Manor

Acorn Electron, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Apple II, Atari 8-bits, Atari ST, BBC Micro, Commodore 64, Commodore 128, Commodore Amiga, Commodore Plus/4, Macintosh classic, Mega65, MSX 1, MSX 2, PC MS-DOS, PC actual, SAM Coupé, Spectrum +3, Spectrum Next, TRS-80 Model III y TRS-80 Model 4

Ambientación	10
Jugabilidad	10
Gráficos	–
Guion	9
Dificultad	7
Sonido	–





James Peris 2: La fuente de la eterna embriaguez

Por Dardo

Pavo Entertainment es un pequeño grupo de desarrolladores independientes que se dedican a la creación de aventuras gráficas en plan *cartoon* clásico y con mucho sentido del humor. Su primer juego «serio» fue **James Peris: Sin Licencia ni Control** y ahora están inmersos en varios proyectos nuevos. Sus principales miembros son Oriol Roselló y Carlos A. Marcé. El primero ha sido el director del proyecto de **Peris 2** y su función es la programación, mientras que Carlos es el encargado de la dirección artística: gráficos, animaciones y efectos de sonido.

Título	**James Peris 2: La fuente de la eterna embriaguez**
Género	Aventura gráfica
Plataformas	Windows, Mac, Xbox, Switch, Playstation
Autor	Pavo Entertainment
Contacto	**@jamesperis**
Sistema	**Wintermute Engine** **SCP 69**
Lanzamiento	24 de noviembre de 2022 8 de junio de 2023 (versión censurada)
Idiomas	Voces en español. Textos en español e inglés.
Descarga	**link.caad.club/zun47**
Precio	14,99€

Es una aventura *point & click*, con interfaz muy intuitiva y creada con **Wintermute**, un motor del mismo corte que **AGS** o **Visionarie**, y con **SCUP 69**, un motor creado por Oriol y Carlos, y que ya está en la versión 4.1.

El juego está lleno de humor, la nota que los define, un humor callejero, guarro, tanto en las conversaciones como en las acciones, que puede gustar más o menos a los jugadores pero que es evidente que divierte a muchos. Nos acostumbraremos a palabras como «caca», «pipí», lamerlo todo (incluso la «caca»), mear en todas partes y tirarse pedos. En definitiva, humor adulto y muy gamberro.

Dentro de las opciones podemos elegir el «nivel de grosería», las «perversiones» o los «chistes de pedos»...





Por esta razón existen dos versiones del mismo juego. La primera, **Uncut & Uncensored**, fue la primera que salió, en noviembre de 2022, y se supone que es para un público más adulto, aunque lo podía comprar cualquiera. La segunda versión, que llamaremos «Censurada», apareció en junio de 2023 ya para todos los públicos. Tampoco imaginéis que la primera versión contiene sexo puro y duro, nada más alejado de la realidad, sino que el exhibicionismo en los gráficos es solo parcial, se ven los pezones de las chicas, pero nada de sexo. La principal diferencia está en los diálogos ya que las escenas de sexo siempre son a pantalla en negro y solo leemos las conversaciones. Por poner un ejemplo claro, una de las chicas nos va a pedir algo para el mal aliento: en la versión normal le damos un chicle y en la «no censurada» un preservativo.

El juego está a la venta en Steam por 14,99 euros, un precio de regalo tenien-

do en cuenta todo lo que nos ofrece. Podemos encontrar la versión **Uncut & Uncensored** aquí: **link.caad.club/ky9wh** (debemos ser miembros para entrar en esta página). La versión normal está en: **s.team/a/2290450**.

Los requisitos recomendados de la aventura son los siguientes:

- Windows 7 o superior.
- Procesador: i5.
- Gráficos: Tarjeta gráfica 3D compatible, con 2 GB y pantalla 1080p.
- Memoria: 4 GB de RAM.
- 3 GB de espacio disponible.

Algo muy importante para nosotros siempre ha sido el idioma. Pues bien, esta vez la interfaz y los subtítulos los tenemos en español e inglés, pero lo importante es que las voces solo están en español. Por una vez en la vida, los de habla inglesa deberán activar los subtítulos para enterarse de algo.

Ambientación

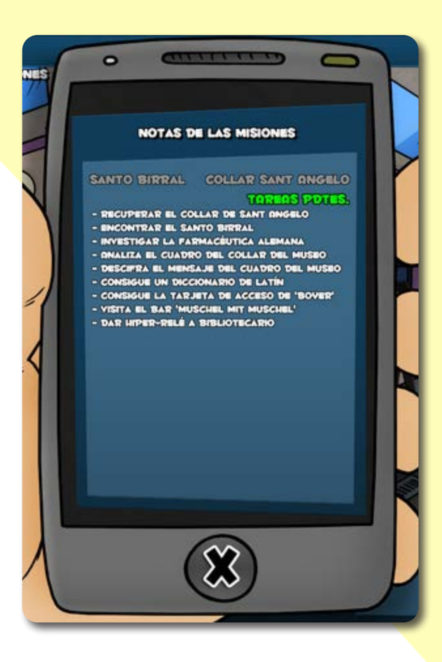
James Peris 2 es una muy muy larga aventura gráfica en la que podemos realizar diferentes juegos y pasar un buen rato o perder el tiempo con otras tareas.

En principio tenemos nuestra tarea primordial que es, lógicamente, acabar la aventura siguiendo pistas y recogiendo objetos. Pero después digamos que podemos encontrar otras tres tareas: comprar cosas, juegos eróticos y buscar los logros.

La opción de comprar cosas la necesitaremos para acabar el juego ya que hay muchos objetos que deberemos conseguir dinero y pagar por ellos. Los juegos eróticos los haremos (si queremos, pero al menos uno) con las chicas, pero se limitan a conversaciones y regalos y finalmente los logros los podemos buscar también si queremos. En la opción normal hay 26 y en la *Uncut* son 27, y son bastante «rebuscados», pesados y absurdos.

Ciñéndonos a la aventura en sí, tomamos el papel de James Peris, el agente 00,5, que ya no es tan novato pero sigue tan tonto como siempre, o al menos no ha mejorado mucho desde su aventura anterior, **James Peris: Sin licencia ni control**, ni del primero de la serie, **James Peris es el agente 00,5** del 2005, cuando aún se llamaban La Cosa Web y que ya está *freeware*.

En principio es como una continuación de la entrega anterior cuando escapamos por mar junto a Mar llevando con nosotros el diamante que buscamos. Por tanto, una vez en tierra nuestra primera y rápida misión es devolvérselo a nuestro jefe, Pache-Q. Luego la cosa ya se complica porque deberemos lidiar con dos misiones a la vez. Encontrar por un lado el collar de Sant Angelo y por otro buscar el Santo Birral. El collar de Sant Angelo, una joya creada por Leonardo Da Vinci, nos la pide un Padrino mafioso para que su hija pueda casarse, y el Santo Birral es un artefacto legendario con el que deberemos abrir un portal a la Atlántida y para ello deberemos pasearnos por media Europa recopilando pistas y objetos.







Gráficos

El juego tiene unos 60 escenarios diferentes, algunos de ellos con *scroll* a los lados. Todos están repletos de objetos que mirar, tocar, oler, lamer… lleno de movimiento y colorido.

Los gráficos tienen un claro efecto de caricatura, el típico «Mortadelo y Filemón», pero en el que todo está muy bien conjuntado, como si mezcláramos un **Leisure Suit Larry** con algo de manga.

Aparte de las pantallas de juego también encontramos primeros planos, sobre todo con las chicas, y animaciones muy logradas. Puede parecer que todo es muy superficial, pero lleva un gran trabajo en el que se nota su esfuerzo y dedicación por la parte gráfica.











Jugabilidad

En principio es muy divertido, gamberro, *sexy* y visiblemente bueno en cuanto a gráficos y sonido, con lo que es un juego que, de entrada, apetece jugar. El problema es cuando profundizas en él y te das cuenta de lo complicado que resulta por el sistema en que lo han montado.

Existe un punto de aleatoriedad interesante porque algunos objetos se pueden coger en varios lugares según lo que hayamos hecho anteriormente. Por ejemplo, deberemos coger una aguja de coser que, de entrada, puede aparecer en el laboratorio de Barcelona, pero que si no está, más adelante podremos conseguirla en un restaurante en Venecia.

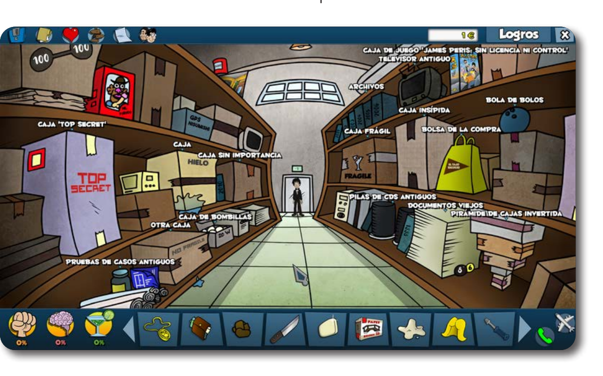
También es agradable visitar los mismos lugares y ver que no siempre hay lo mismo. Podemos encontrar un personaje nuevo, o dos, o nadie: las pantallas cambian algunas cosas cada vez que las visitemos, incluso objetos. Así mismo hay bastantes lugares en los que no podremos entrar siempre que queramos: un museo cerrado, una habitación de una chica con un cliente dentro, etc. En estos casos deberemos esperar a que vuelvan a abrir y mientras, quizás, ir a ganar más dinero para no perder el tiempo.

Curioso el sistema para obtener objetos, que hace que el juego dure muchísimo más. Hay relativamente pocos objetos a recoger, pero sí muchos que debemos comprar, así que necesitamos ganar dinero y con él comprar todo lo que podamos en una tienda que está para eso.

Por lo anterior, muchas veces nos pedirá un personaje que le traigamos algo concreto, y entonces deberemos dejarlo todo e ir a la tienda a comprarlo. Si tenemos dinero nos hacemos con él y si no lo tenemos deberemos buscarlo donde sea. Esto lleva a muchas «idas y venidas» todo el rato, no paramos de viajar, y, por otro lado, si primero conseguimos dinero y luego compramos todos los objetos que podamos para ser precavidos (recomendable), tendremos un inventario atestado y, quieras o no, tanta cosa acaba por liar.

Importante también el idioma que, por una vez, lo tenemos en español y no nos tenemos que preocupar de si hay subtítulos o de buscar en el diccionario cada momento una palabra concreta.

Tenemos dos ayudas indirectas en todo momento. Primero, pulsando la barra de espacio aparecerán los «puntos activos» de todas las pantallas y así sabremos qué es «jugable» y qué no. Segundo, dispondremos en el mismo juego de un teléfono con varios números. Uno de ellos es el de «Pavo Entertainment» y si les llamamos podremos pedirles pistas, sobre todo de donde estamos parados.



En cuanto a la interfaz es sencilla en su complejidad, porque hay un montón de opciones. Siempre vamos a tener el juego casi a pantalla completa y solo tendremos una línea superior y otra inferior para los iconos. En la parte superior derecha se irán sumando las monedas que obtengamos, aparecerán los logros y está la opción de salir del juego. Al otro lado tenemos los iconos de salvar, cargar, ligues, opciones gráficas, notas de las misiones y comentarios sarcásticos de cómo lo estamos haciendo.

En la parte inferior tenemos el inventario de objetos en el centro. A la derecha tenemos la opción de teléfono y a su lado la del avión, para desplazarnos cuando queramos. A la izquierda están los tres niveles de fuerza, inteligencia y borrachera que necesitaremos para algunas misiones.

Moviendo el puntero por la pantalla nos aparecen las flechas de desplazamiento para ir a otras pantallas, y colocándolo sobre los personajes u objetos podemos elegir, pulsando el botón izquierdo del ratón, mirar, hablar, coger, pulsar, oler, lamer y mear. No aparecen todos los iconos siempre, sino que cada objeto tiene los suyos propios según se puedan hacer o no.

En definitiva, es una aventura con una alta jugabilidad, ya que no depende solo del juego en sí, sino que podemos descansar de vez en cuando y buscar «logros», dedicarnos a ligar un poco con las chicas o apostar, que para todo hay gustos. También ayuda el sarcasmo del narrador que siempre nos

acompañará (eso de la «voz en off»), los puzles que no son lineales y puedes seguir el camino que quieras y las horas y horas que puedes pasar jugando, alrededor de 15.

Dificultad

Lo primero es que si quieres acabarte el juego en todas sus ramas te vas a pasar mucho tiempo delante de la pantalla. Si solo juegas la aventura, eso de las 15 horas está muy bien, pero si quieres ligártelas a todas, acabar los «logros» y hacerte millonario tienes para dos veranos, sobre todo en los «logros».

Sobre la mejor forma de ganar dinero, apostando en una tienda, la cosa tampoco está tan clara. Se supone que es aleatoria, o sea que tanto podemos ganar como perder, pero en realidad no es así. Si apostamos poco la mayoría de las veces ganaremos y si lo hacemos por mucho perderemos. Por tanto, cuando ya tengamos una apuesta alta lo normal será perder, para alargarlo más todo. La solución es salvar la partida cada vez, entrar y salir de la tienda y volver a apostar.

Pero lo anterior no está muy claro porque si apostamos mucho rato, salvamos, perdemos, cargamos, entramos, salimos y todo eso, parece ser que hay un *bug* y el juego peta (también pedimos mucho porque es un buen trote). Es el único que hemos encontrado, pero en el lugar menos apropiado porque puede ser muy agobiante cargar de nuevo el juego cada 5 minutos.

Todas las pantallas están llenas de objetos a mirar, y debemos hacerlo con todos. Y no solamente mirarlos sino lamerlos, olfatearlos, tocarlos, intentar cogerlos, «hacer pipí» o «tirarse un pedo». Nunca se sabe que pasará o el



comentario divertido que vas a escuchar, que de eso se trata, del humor, pero también es muy largo y pesado.

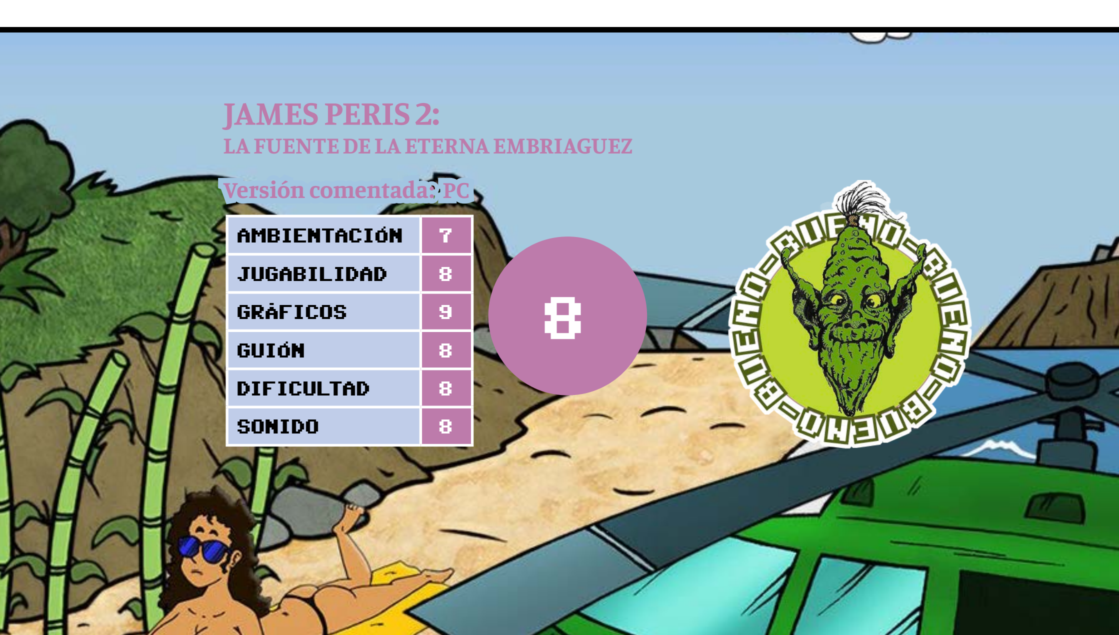
Para los que les guste buscar los «logros» en los juegos aquí se han pasado un poco. Unos pocos aparecen por las buenas, por nada, pero para la mayoría hay que hacer auténticas virguerías para conseguirlos. Lamer 50 objetos o tirarse un pedo en 45 lugares es más bien aburrido, pero conseguir casi 1.000.000 de euros es una proeza. Y ya no digo el último «logro» que consiste en conseguir todos los demás.

Sonido

En principio se nota una mejora en las voces respecto al **James Peris 1**. Intervienen más o menos los mismos actores, pero es como si hubieran aclarado algo los micrófonos. Por nuestra parte, la voz del protagonista nos sigue pareciendo muy infantil y sosa, como de dibujos de la televisión, al igual que la del narrador. El resto perfecto, un gran trabajo, a la altura de cualquier súper doblaje de juego extranjero.

Los efectos de sonido son sencillos, pero cumplen su misión a la perfección. Encontramos de todas clases y en todas partes como el sonido del ascensor, el tecleo de una máquina de escribir o los «pedos», de varias clases.

Respecto a la banda sonora tiene una melodía para casi cada pantalla. Unas melodías muy apropiadas para cada situación, que si nos agobian un poco bajamos el volumen y listos. Normalmente tienen el nombre del lugar (Secretaría Barcelona, Plaza Venecia, Taller Leonardo, etc...) y están creadas por cuatro autores: Isabel Núñez, Rodrigo Pinto, Al Rodríguez y Eric Matyas. El tema principal, «James Peris Theme», es de Al Rodríguez. ■

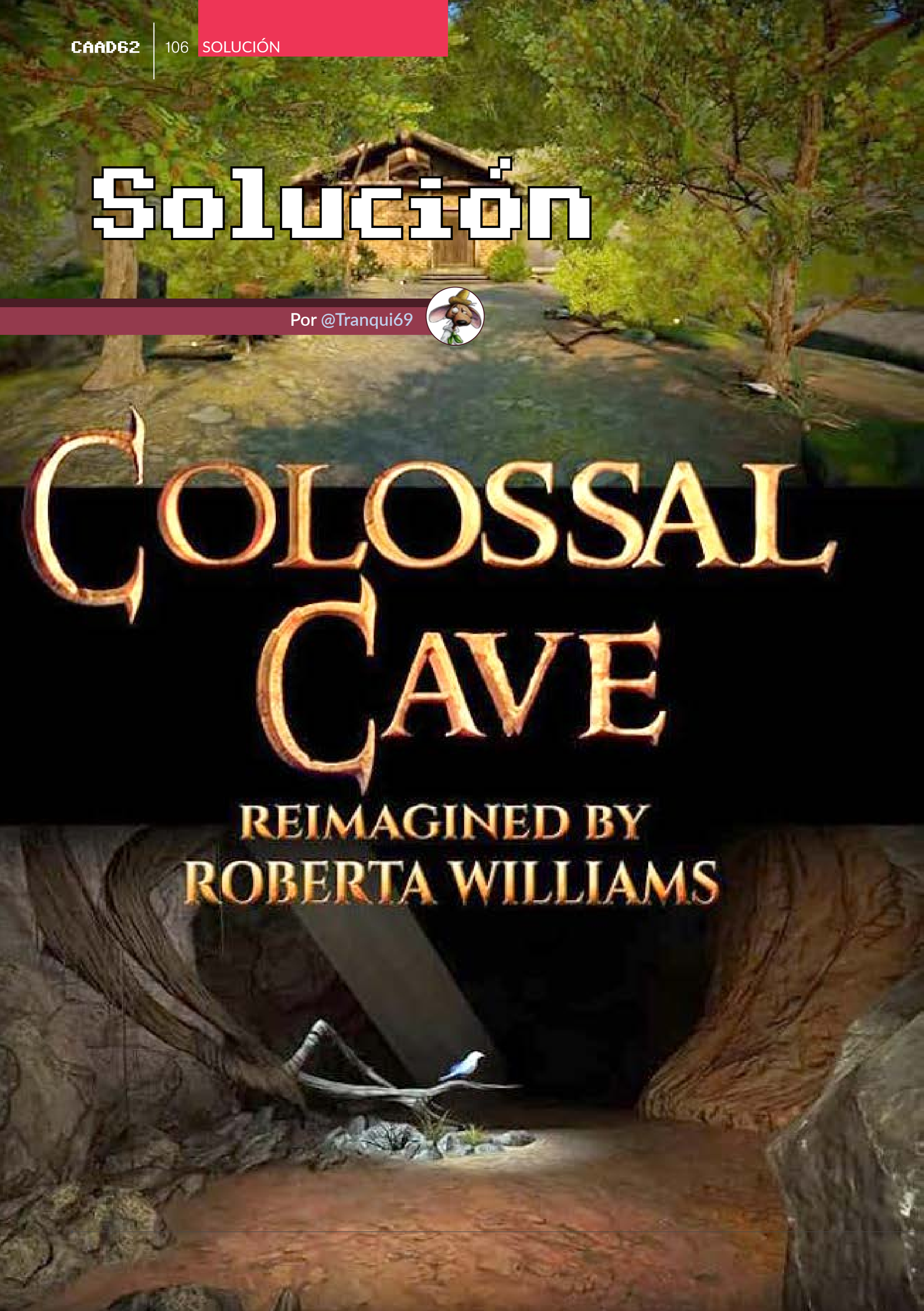


JAMES PERIS 2:
LA FUENTE DE LA ETERNA EMBRIAGUEZ

Versión comentada: PC

AMBIENTACIÓN	7
JUGABILIDAD	8
GRÁFICOS	9
GUIÓN	8
DIFICULTAD	8
SONIDO	8

8


Solución
Por @Tranqui69
COLOSSAL CAVE
REIMAGINED BY
ROBERTA WILLIAMS

Objetivo

El objetivo final de **Colossal Cave** es recolectar los 15 tesoros escondidos en la cueva y salir con vida. Durante el juego se nos irán acumulando puntos a medida que realicemos determinadas acciones o consigamos algún logro. También podemos perder puntos y, en el caso de pedir jugar en modo fácil, se nos descuentan algunos puntos más.

El mapeado

Este juego tiene dos partes, una la exterior en la que encontramos la archiconocida casa/molino y la entrada a la cueva y la cueva en sí. Esta última es un laberinto de cavernas, en la que puede ser complicado orientarse. Para ello dispondremos de un mapa que se genera a medida que avanzamos y una hermosa brújula que nos indicará la dirección en la que nos movemos.

Tened en cuenta que, al ser un juego en 3D, las indicaciones de NORTE, SUR, etc. tendréis que ajustarlas usando la visión en primera persona del personaje para luego desplazaros en esa dirección.

Dicho esto, el mapa es extenso, pero no demasiado y, aunque cuenta con algún que otro laberinto, es bastante reconocible por la mayoría de los jugadores veteranos.

Los enemigos

Además de nuestra falta de orientación, hay varios enemigos en el juego:

- Los enanos, que aparecen aleatoriamente lanzando sus hachas y cuchillos y que pueden matarnos al instante.
- El pirata, que aparece también aleatoriamente a partir de que llevemos al menos uno de los tesoros dentro de la cueva.
- La cobra, a la que podremos vencer fácilmente con un aliado emplumado.
- El trol, que tiene problemas de comunicación con los plantígrados.

Por personajes como estos es importante guardar nuestra partida con frecuencia o podemos perder todo lo jugado por una simple escaramuza aleatoria y eso, creedme, da mucha rabia.

Cómo defendernos

Ante el trol y la cobra, la defensa es sencilla, de hecho, se trata de uno de los puzles más conocidos y no daremos más pistas hasta que lleguemos a ese punto.

Por el contrario, tanto los enanos como el pirata nos pueden dar más de un disgusto y hay que saber controlar la situación.

Los Enanos

Con bastante mala uva, los enanos aparecen aleatoriamente, solos o en parejas, para jugar al tiro al blanco contigo. La primera vez que esto ocurra fallarán irremediablemente y tendrás que estar atento para recoger el hacha que quede en el suelo.

Durante la partida, y precedidos de algún que otro ruidito, aparecerán más enanos con el único propósito de convertirte en un pincho moruno.

Solo podrás librarte de ellos utilizando el hacha que recogiste. Si consigues matarlo, pues un enano menos que se dedicará a fastidiarte.

Eso sí, recuerda volver a recoger el arma del suelo o estarás indefenso en el siguiente enfrentamiento.

El pirata

Bueno, en realidad el pirata más que un enemigo es un riva,l y como tal, tendremos que estar preparados para sus artimañas y desfacer sus entuertos.

Cuando aparece el pirata debes estar tranquilo, simplemente se llevará tus tesoros a su guarida y te tocará ir a recuperarlos. Más adelante veremos cómo hacerlo. (Ver anexo)



Puntos	32

Empecemos

Estás justo en la frontera entre las tierras áridas... ¡uy perdón! La costumbre.

Aparecemos directamente frente a una cabaña de madera en medio del bosque, es aquí donde empieza la aventura y prácticamente lo único que deberemos hacer fuera de la cueva.

Así que nos dirigimos a la pequeña cabaña, abrimos la puerta con el icono de la mano y entramos.

WELLHOUSE (OPEN FOREST)

Una vez dentro inspeccionaremos con detalle los objetos. De todos los presentes nos quedaremos con el JUEGO DE LLAVES, que nos servirán para abrir la entrada de la cueva y el FAROL DE LATÓN que podremos encender desde el inventario y nos permitirá ver en la oscuridad de las entrañas terrestres.

Con estos dos objetos en nuestro inventario saldremos de la casa. Una vez fuera seguiremos la corriente de agua hasta alcanzar la entrada a la caverna. Usando las LLAVES de nuestro inventario (sí amigos, el comando es **USAR**) en la rejilla, esta se desbloqueará. Solo nos quedará abrirla con el icono de la mano y bajar la escalera para sumergirnos en la auténtica y genuina caverna colosal y empezar la verdadera aventura.

COBBLE CRAWL (UPPER CAVE)

Empezamos a explorar y encontraremos un neumático, tomaremos el camino de la izquierda hasta que encontremos la JAULA DE MIMBRE.

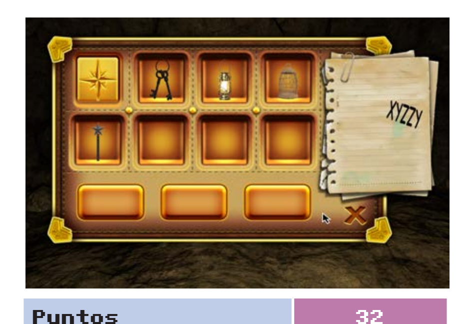


Volvemos sobre nuestros pasos y vamos al OESTE hasta llegar a la sala *DEBRIS ROOM*.

DEBRIS ROOM (UPPER CAVE)

Lo primero que nos llama la atención en esta sala de escombros es un objeto que brilla justo enfrente de nosotros. Se trata de la VARA NEGRA, que deberemos coger.

En la pared sur puedes ver una roca con la palabra *XYZZY* grabada. Examina la roca y la palabra mágica se añadirá a tu inventario para que puedas utilizarla. Esta palabra nos permite teletransportarnos desde aquí, *DEBRIS ROOM*, a la *WELLHOUSE* y viceversa.



Puntos	32

Por cierto, ahora sería un buen momento para guardar tu partida.

Llega ahora uno de los momentos más icónicos de esta aventura, la captura del escurridizo pajarillo. Para ello nos desplazaremos hacia el OESTE con mucho cuidado y, tras una de las muchas pantallas de carga, llegaremos a la *BIRD CHAMBER* en la que nos aguardará un precioso pájaro azul.

BIRD CHAMBER (UPPER CAVE)

Antes de entrar en la cámara deberás soltar la VARA NEGRA o el pájaro se asustará y saldrá volando. Una vez hecho esto, podemos entrar en la sala del pájaro y, usando la jaula de nuestro inventario, capturar al ave.

Antes de abandonar la localidad, no olvides recoger la VARA NEGRA, que luego te hará falta.

Hora de ir hacia el OESTE en dirección al *HALL OF MISTS*.



HALL OF MISTS (HALL OF MISTS)

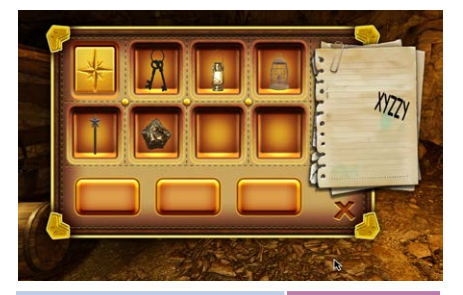
Bajaremos las escaleras con cuidado de no despeñarnos hasta llegar al *EAST HALL*.

EAST HALL (HALL OF MISTS)

Nada más entrar al salón este, nos dirigiremos a la izquierda y subiremos una cuesta que está al sur para llegar a la *GOLD CHAMBER*, en la que un enano está a lo suyo.

GOLD CHAMBER (HALL OF MISTS)

En cuanto note tu presencia el enano desaparecerá, dejando tras de sí una PEPITA DE ORO GIGANTE, que, como buen aventurero, procederás a recoger.

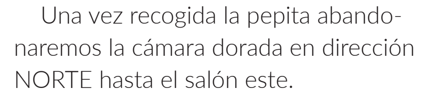


Puntos	59/73

Te estarás preguntando por qué ahora, en lugar de una sola puntuación, salen dos.

Pues muy sencillo, si durante el juego te encuentras con el pirata, tendrás que ir a recuperar tus tesoros y sumarás 14 puntos (ver anexo).

Sea como sea, al final, seguro que te encuentras con él.

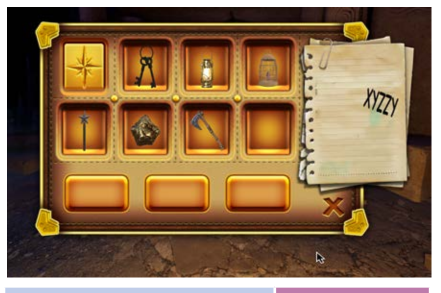


Una vez recogida la pepita abandonaremos la cámara dorada en dirección NORTE hasta el salón este.

EAST HALL (HALL OF MISTS)

Nos dirigiremos al NORTE para activar la primera aparición de un enano con mala uva, que nos lanzará un hacha con muy malas intenciones. Afortunadamente, en este primer encuentro con el enano lanzarín, el pequeño y enfurruñado ser fallará miserablemente para desaparecer del mismo modo en que llegó.

En este momento recogeremos el HACHA DE ENANO del suelo para que nos ayude en las futuras peleas con los enanos.

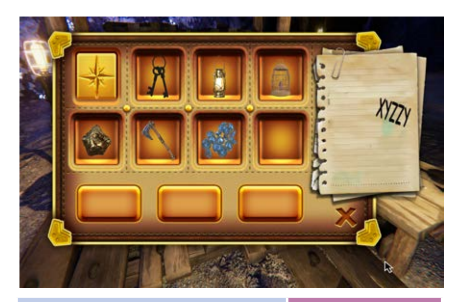


Puntos	59/73

Ahora, en lugar de continuar por el NORTE, como sería lo más normal, vamos a girar hacia la izquierda y desplazarnos hacia el OESTE donde nos espera otro lugar bien conocido por los aventureros expertos: La gran fisura. Utilizando la varita crearemos el icónico puente de cristal que nos permite cruzar al otro lado.

La VARA NEGRA ya no la utilizaremos más, así que es un buen momento para deshacerse de objetos inútiles y ganar espacio en nuestro inventario.

Al otro lado del puente encontraremos a otro asustadizo enano que huirá en cuanto nos vea, abandonando una hermosa colección de diamantes. Como buenos cleptómanos procederemos a agenciarnos los preciados cristales y cruzaremos de nuevo el puente hacia el salón este.



Puntos	61/75

EAST HALL (HALL OF MISTS)

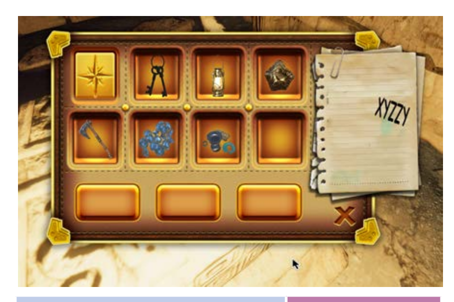
Ahora si que toca dirigirse al NORTE y bajar unas escaleras para llegar al *HALL OF THE MOUNTAIN KING*.

HALL OF THE MOUNTAIN KING (HALL OF MISTS)

Una vez te encuentres en el Salón del Rey de la Montaña podrás ver varias salidas, pero la que ahora nos importa es la salida SUR, en la que nos aguarda una peligrosa serpiente que nos corta el paso. Con la ayuda del pájaro enjaulado daremos buena cuenta del reptil y podremos continuar nuestro camino hacia la sala *TOMB ROOM*.

TOMB ROOM (HALL OF MISTS)

Poco tenemos que hacer en la habitación de la tumba aparte de recoger las joyas preciosas y recolectar algunos puntos. Luego volveremos sobre nuestros



Puntos	63/77

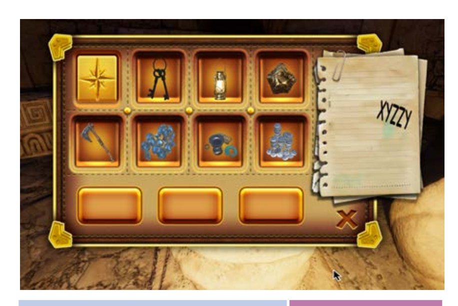
pasos al Salón del Rey de la Montaña.

HALL OF THE MOUNTAIN KING (HALL OF MISTS)

En dirección OESTE se encuentra el *ALTAR ROOM* y hacia allí nos dirigiremos con paso firme y ganas de coleccionar más tesoros.

ALTAR ROOM (HALL OF MISTS)

En la habitación del altar encontrarás algunas monedas, tu avaricia no podrá dejarlas por ahí, así que 'pa la saca' y de vuelta al Salón del Rey de la Montaña.



Puntos	65/79

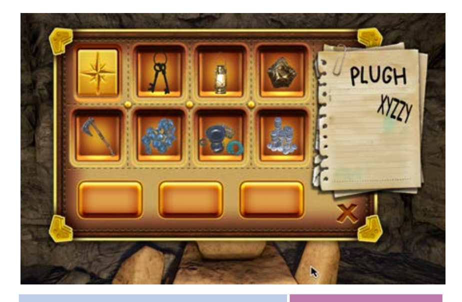
HALL OF THE MOUNTAIN KING (HALL OF MISTS)

Toca moverse en dirección NORTE hacia la *Y2 ROOM*. En el camino encontrarás las BARRAS DE PLATA, puedes cogerlas, pero igual prefieres dejarlas ahí

para más tarde y reservar los espacios de tu inventario a lo estrictamente necesario.

Y2 ROOM (HALL OF MISTS)

El nombre de la localidad viene determinado por una enorme piedra con el texto Y2 grabado en ella. Cuando entramos en esta sala podemos oír un canto lejano que identificaremos como la palabra *PLUGH* (los *viejuners* que jugabais a **La Aventura Original** ya estáis acostumbrados a ESCUCHAR, ¿verdad?). El caso es que ese canto puede que no suene la primera vez que entráis, así que, salid y volved a entrar. Como si este tutorial os lo estuviese escribiendo un informático, vaya.



Puntos	65/79

Una vez escuchada la dichosa palabra ya la tendremos en nuestro inventario.

Esta nueva palabra mágica funciona igual que *XYZZY* y nos teletransportará a la casita del bosque cada vez que la pronunciemos en la sala Y2. Del mismo modo, si la usamos en la cabaña, apareceremos en la sala Y2.

Pero vamos, si no te lo crees, ¡pruébalo! Selecciona la palabra *PLUGH* de tu inventario y muévela al botón "DECIR *PLUGH*". Un vórtice espacio temporal te llevará a la casita de madera en la que podrás dejar tus tesoros a buen recaudo, lejos de las manazas de los piratas.

WELLHOUSE (OPEN FOREST)

Coloca todos tus tesoros en los estantes de la cabaña.

La PEPITA DE ORO, los DIAMANTES, las JOYAS y las MONEDAS estarán ahora en los estantes. Ahora será el momento de coger la BOTELLA DE AGUA. La comida, déjala para más adelante.



Puntos	105/119

Este también sería un bonito momento para guardar la partida y evitar disgustos futuros. Una vez hecho esto, volveremos a la sala Y2 con la palabra mágica *PLUGH*.

Y2 ROOM (HALL OF MISTS)

Camina hacia el SUR y baja una escalera que encontrarás a la derecha del camino.



DIRTY BROKEN PASAGE (BEDQUILT)

Nos dirigiremos al OESTE y, al llegar a *DUSTY ROCKS*, bajaremos una escalera hacia *COMPLEX JUNCTION*.

COMPLEX JUNCTION (BEDQUILT)

En esta intersección nos desplazaremos hacia el OESTE hasta llegar a la habitación blanda o *BEDQUILT ROOM*.

BEDQUILT ROOM (BEDQUILT)

Si seguimos en dirección OESTE entraremos en otra zona del mapa *TWO PIT*, y lo haremos a través de la *SWISS CHEESE ROOM*.

SWISS CHEESE ROOM (TWO PIT)

Continuamos, erre que erre hacia el OESTE hasta llegar a la *TWO PIT ROOM*.

TWO PIT ROOM (TWO PIT)

Al fondo de la cueva encontrarás una pequeña planta muerta de sed, y tú, como buena persona que eres, y protector del medio ambiente, correrás raudo a salvar al maltrecho vegetal, usando tu botella de agua cristalina.

La planta crecerá, pero no lo suficiente, y, como si fuera un malvado director de una revista aventurera dirigiéndose a sus pobres maquetadores, te pedirá más y más. De momento, y como se suele hacer en estos casos, oídos sordos y a otra cosa mariposa.

Nos dirigimos al ESTE y, pasando por la *SWISS CHEESE ROOM* tomamos dirección NOROESTE hacia la sección *ORIENT* del mapa.

ORIENT ROOM (ORIENT)

Aunque tus largas manos de asalta tumbas te inciten a ello, deja el JARRÓN MING en su sitio que ya lo cogerás más tarde. En lugar de dar rienda suelta a tu faceta de delincuente, apelamos a la de aventurero y te dirigirás hacia el NORTE llegando a la *MISTY CAVERN*.

MISTY CAVERN (ORIENT)

Poco misterio hay en esta caverna, excepto un pasaje en dirección OESTE que te lleva hacia un pequeño pasaje.

ALCOVE (ORIENT)

En esta pequeña habitación, y frente a tus narices, podrás observar una pequeña abertura en la pared de la que emana un misterioso fulgor verde. Cuando intentes cruzarlo, el narrador te sugerirá que dejes caer algo o no podrás pasar.

No se trata de gordofobia, es solo un pequeño puzle que te obliga a dejar tu inventario a cero, así que toca depositar todos tus objetos en la sala y entrar.

Para hacerlo deberemos usar el icono de la mano. No culpéis al mensajero.



Puntos	105/119

PLOVER ROOM (ORIENT)

Lo primero que deberás hacer, no puedes evitarlo, es tomar prestada la esmeralda que ilumina esta alcoba.

Pero hay algo más en esta curiosa sala, es el hogar de otra de las palabras mágicas que nos ayudarán a acabar el juego.

Para obtener la palabra mágica nos di-

rigimos al NORTE hacia la *DARK ROOM*. Al no tener la linterna no podremos pasar y tendremos que dar la vuelta y regresar a la *PLOVER ROOM*.

Repite este camino varias veces hasta que escuches el canto de un caradrino (chorlito para los profanos en ornitología). En cuanto lo oigas, revisa tu inventario y verás como aparece la palabra *PLOVER* (chorlito) en tu listado de palabras mágicas.



Puntos	107/121

Cargado con tu esmeralda y una nueva palabra mágica, vuelve sobre tus pasos y sal por la estrecha abertura hacia tus preciadas y abandonadas posesiones. Sí, otra vez usando el icono de la mano en lugar de desplazarte.

ALCOVE (ORIENT)

Recoge todo, que no está el campo como para tirar basura.

Nos dirigiremos otra vez al *ORIENT ROOM*, desplazándonos hacia el NORTE, ESTE (*MISTY CAVERN*) y SUR.

ORIENT ROOM (ORIENT)

Sí, ya puedes coger el JARRÓN MING, ¡Ansias, que eres un ansias! Pero recuerda que si dejas el jarrón en cualquier sitio que no sea la habitación blanda o en la casita encima de una almohada, el jarrón se romperá y perderás tu tesoro. Así que cuidado.



Puntos	109/123

Toca ahora agenciarse una buena almohada para evitar desperfectos en esta joya de la cerámica asiática. Para ello, nos dirigiremos a la *SOFT ROOM* y lo haremos yendo hacia el SURESTE en dirección a la *SWISS CHEESE ROOM* y, una vez allí, tomaremos la salida ESTE que nos conduce a la *SOFT ROOM*.

SOFT ROOM (TWO PIT)

Cogemos la ALMOHADA DE TERCIOPELO



Puntos	109/123

Es un buen momento para dejar nuestros tesoros en la casita del bosque, que ya nos faltan manos. Para eso recorrere-

mos el siguiente camino en busca de la *Y2 ROOM*.

- OESTE hacia *SWISS CHEESE ROOM*.
- NORESTE para llegar a *BEDQUILT ROOM*.
- ESTE a *COMPLEX JUNCTION* donde subiremos la escalera al *DIRTY BROKEN PASAGE*.
- Subimos otra escalera para entrar en la sección *HALL OF MISTS*.
- Desde la habitación *HALL OF THE MOUNTAIN KING* iremos al NORTE hasta llegar a la ansiada *Y2 ROOM*.

En este trayecto puede que te encuentres a más de un enano furioso, así que ve grabando partidas por si las moscas.

Y2 ROOM (HALL OF MISTS)

Ya en la habitación Y2, usamos la palabra mágica *PLUGH* para volver a la cabaña del bosque.

WELLHOUSE (OPEN FOREST)

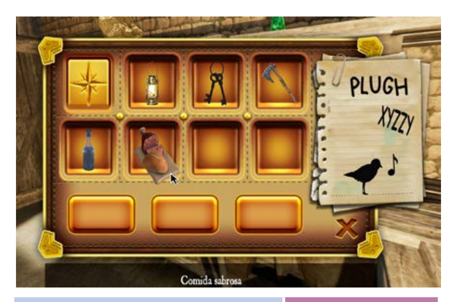
Deja la ALMOHADA DE TERCIOPELO, EL JARRÓN MING y la ESMERALDA.

Muy importante, antes de colocar el jarrón en el estante asegúrate de haber colocado primero la almohada o tendrás un grave problema.

Con la ayuda del arroyo que pasa por el molino de agua podremos rellenar nuestra botella vacía. Además, este será un buen momento para COGER LA COMIDA y guardar la partida de nuevo.

Con nuestra botella llena de agua, tenemos que volver a la sedienta planta que nos espera en la *TWO PIT ROOM*.

El camino ya lo conoces, pero empieza usando la palabra mágica *PLUGH* que nos lleva a la *Y2 ROOM*.



Puntos 137/151

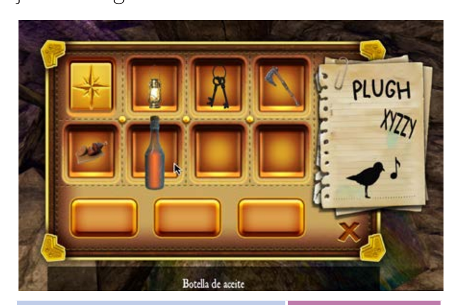
Sigue este camino:

- SUR
- ABAJO
- OESTE
- ABAJO
- OESTE
- OESTE

TWO PIT ROOM (TWO PIT)

Al llegar a la planta, utilizaremos el agua para regarla y veremos como crece lentamente hasta alcanzar el techo de la caverna.

Pero antes de caer ante tu ancestral instinto simiesco de trepar por las ramas, deberás ir al otro pozo de la sala que contiene aceite. En él, llenaremos la botella y estaremos dispuestos para subir como el bueno de Jack por el tallo de las judías mágicas.



Puntos 137/151

Trepar por la planta es tan simple como situar el icono de la mano en su hoja más baja. Automáticamente nos moveremos por las ramas al mismo tiempo que la cinetosis nos golpea con dureza. (A mí me marea fuerte la subida y la bajada).

Al llegar a la cima encontraremos un túnel que, en dirección OESTE nos llevará a la despensa del gigante.

GIANT'S PANTRY (GIANT)

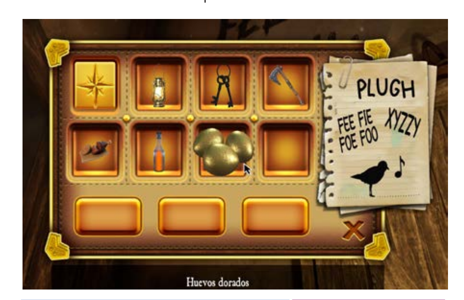
Una vez en la despensa nos dirigiremos al NORTE hacia la cocina.

GIANT'S KITCHEN (GIANT)

A la derecha podrás ver unos HUEVOS DORADOS en un nido. Ya sabes, si brilla, lo coges.

Si examinas la pared NORESTE verás un texto escrito en ella. Con la ayuda del icono del ojo, una nueva palabra mágica se añadirá a tu colección de conjuros: *FEE FIE FOE FOO*.

Hecho esto nos dirigimos al NORTE hacia un enorme pasillo.



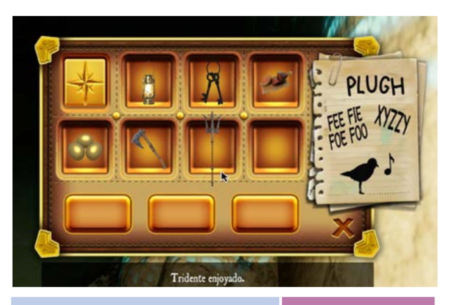
Puntos	139/153

IMMENSE PASSAGE (GIANT)

Al final del pasaje hay una puerta de hierro oxidado. Utilizando la botella de aceite podremos engrasar las bisagras y abrir así la puerta con facilidad. Una vez hecho esto, y contra todo lo que te han enseñado sobre el reciclaje, dejarás la botella en el suelo porque ya no la vas a necesitar. (No intentes esto en el mundo real: las botellas al contenedor verde).

MAGNIFICENT CAVERN (GIANT)

Al entrar en esta caverna veremos una cascada y un puente a nuestra derecha, lo cruzaremos y luego giraremos bruscamente a la izquierda para seguir la orilla del río. Si continuamos en dirección OESTE llegaremos a un remolino, y junto a él estará el TRIDENTE ENJOYADO que cogeremos con gusto.



Puntos	141/155

Volveremos sobre nuestros pasos y nos dirigiremos a la única salida que hay al OESTE en dirección a la sección de los TROLS.

Caminaremos hacia el ESTE, y en una pronunciada pendiente usaremos la ¿mano? para deslizarnos hasta llegar a una especie de distribuidor.

LARGE LOW ROOM (TROLL)

Esta localidad tiene múltiples salidas que nos llevan a distintas zonas de la cueva. De momento la que nos interesa es la que va, en dirección SUROESTE, hasta la sala del trol.

TROLL ROOM (TROLL)

Dando por supuesto que llevas los HUEVOS DORADOS, recorre el camino vallado hasta llegar al puente. El trol exigirá una compensación por dejarte pasar, dale los HUEVOS DORADOS y desaparecerá, permitiéndote cruzar el puente libremente.

Tranquilo, que luego recuperaremos esos HUEVOS DORADOS, de momento olvídate de ellos.

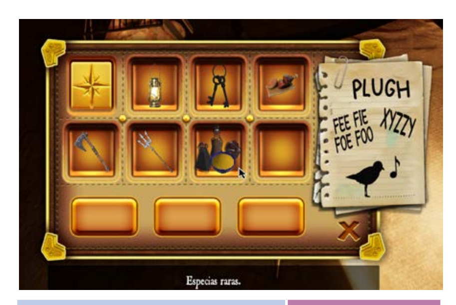
Ahora nos desplazamos en dirección NORTE para entrar en un estrecho corredor, al final del cual encontramos una bifurcación. Tomamos la salida de la izquierda (NORESTE) hasta llegar a la localidad *WARM WALLS JUNCTION*.

WARM WALLS JUNCTION (TROLL)

Vamos hacia el ESTE hacia la *CHAMBER OF BOULDERS*.

CHAMBER OF BOULDERS (TROLL)

En la habitación de los cantos rodados recogeremos las ESPECIAS RARAS.

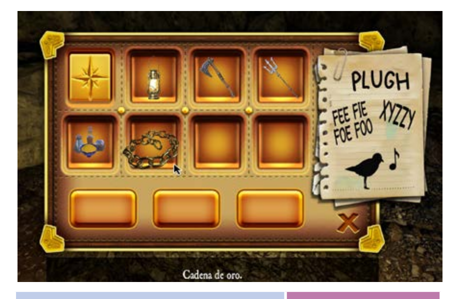


Puntos	143/157

Volvemos sobre nuestros pasos (OESTE, SUR) para llegar a la bifurcación de antes. Ahora tomaremos la ruta SURESTE que nos llevará a la *BEAR ROOM*.

BEAR ROOM (TROLL)

Usaremos la comida sabrosa para calmar al oso y, una vez se haya tranquilizado, usaremos las llaves en el cerrojo para quitarle la cadena y liberarlo. Antes de irte puedes DEJAR el JUEGO DE LLAVES, porque ya no las necesitarás y COGER la CADENA DE ORO porque es uno de los tesoros.



Puntos	145/159

Volvemos a la *TROLL ROOM* (OESTE, OESTE), mientras el oso nos va siguiendo.

TROLL ROOM (TROLL)

Al llegar al puente, el avaricioso trol vuelve a pedirnos el peaje. Al ver a nuestro compañero plantígrado, el trol huirá como la rata cobarde que es y desaparecerá bajo su puente.

Aquí hay algo que debes tener en cuenta, ANTES de cruzar el puente, debes despedirte del oso usando el icono de la mano (otra de esas mecánicas difíciles de entender). De lo contrario, el gigantesco animal cruzará contigo el puente que cederá por vuestro peso combinado.

Así que, ¡ala!, un caramelito y a casa señor oso (qué mala gente somos).

Cuando el oso se haya largado será el momento de cruzar el puente y seguir el

camino hacia el SUR hasta que lleguemos a la salida ESTE de la *TROLL ROOM*.

Seguiremos por el corredor largo y sinuoso hasta que lleguemos a la *LARGE LOW ROOM*.

LARGE LOW ROOM (TROLL)

Vamos al SURESTE hacia la ORIENT ROOM.

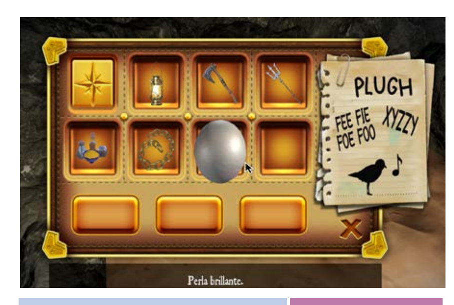
ORIENT ROOM (ORIENT)

Vamos al SURESTE hacia la *SWISS CHEESE ROOM*, luego al NORESTE en dirección a la *COMPLEX JUNCTION* y, una vez allí, iremos hacia el NORTE.

Si hemos seguido el camino correctamente llegaremos a la *SHELL ROOM*.

SHELL ROOM (BEDQUILT)

En esta localidad encontramos una gigantesca almeja que procederemos a abrir usando el TRIDENTE ENJOYADO de nuestro inventario. Al hacerlo, una perla saldrá rodando del interior de la almeja y caerá cuesta abajo. Bajaremos la pequeña cuesta y nos agenciaremos con otro tesoro como es la hermosa PERLA BRILLANTE.



Puntos	147/161

Toca llevar nuestros tesoros a la cabaña, lejos de las codiciosas manos del pirata.

Para ello nos desplazaremos en las siguientes direcciones: NOROESTE, SUROESTE, SUBIR, ESTE hasta llegar a las *DUSTY ROCKS*.

Al SUROESTE encontraremos la escalera que nos llevará al *HALL OF THE MOUNTAIN KING* y una vez allí nos moveremos al SUR hasta llegar a la *Y2 ROOM*.

Y2 ROOM (HALL OF MISTS)

Ha llegado el momento de usar la palabra mágica *PLOVER* que nos teletransportará a la *PLOVER ROOM* (*ORIENT*)

PLOVER ROOM (ORIENT)

Ahora que estamos aquí, y que llevamos la LINTERNA ENCENDIDA con nosotros, podremos meternos en la *DARK ROOM* y coger la PIRÁMIDE.



Puntos	149/163

Volvemos a la *PLOVER ROOM* y usando la palabra mágica *PLOVER*, volveremos a la *Y2 ROOM* y allí usaremos la palabra *PLUGH* para volver a nuestra pequeña casita del bosque.

WELLHOUSE (OPEN FOREST)

Dejaremos las ESPECIAS RARAS, el TRIDENTE ENJOYADO, la PERLA BRILLANTE, la CADENA DE ORO y la PIRÁMIDE DE PLATINO.

Con las manos casi vacías y un mon-

tón de tesoros en nuestro refugio, llega el momento de encontrar los últimos dos trofeos que se nos resisten, o tres, si aún no has tenido el 'placer' de encontrarte con el malcarado pirata. Por cierto, buen momento para guardar la partida.



Puntos	205/219

Con *PLUGH* volvemos a la *Y2 ROOM*.

Y2 ROOM (HALL OF MISTS)

Vamos hacia el SUR en dirección al *HALL OF THE MOUNTAIN KING* y luego hacia el SUROESTE hasta que lleguemos al *SECRET CANYON*.

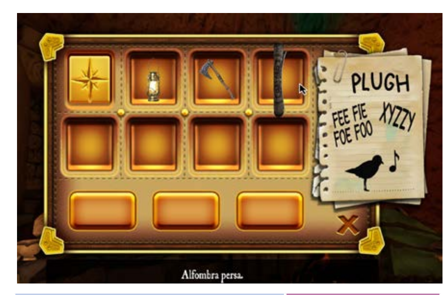
SECRET CANYON (SECRET CANYON)

Si seguimos en dirección OESTE y teniendo mucho cuidado de no caer de la pasarela de madera, llegaremos a la *DRAGON ROOM*.

DRAGON ROOM (SECRET CANYON)

Como dice el dicho, no es buena idea despertar a un dragón dormido, así que tendremos cuidado con lo que hacemos. En cualquier caso, y como en este juego no se ha dañado a animales sean fantásticos o no, para derrotar al dragón verdoso USAREMOS DOS VECES el ICONO DE LA MANO (sí, ya sé que es raro) sobre él.

Ahora ya podremos coger la ALFOMBRA PERSA sobre la que dormía.



Puntos	207/221

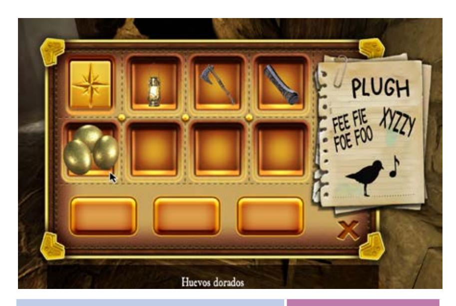
Al NORTE hay una caída muy pronunciada con un pasamanos de cuerda. Usando el icono de la mano, al igual que hicimos con la planta, bajaremos hasta la *SLAB ROOM*.

SLAB ROOM (SECRET CANYON)

Nos movemos hacia el SUROESTE para llegar a la *TWO PIT ROOM* para, una vez en ella, subir por la planta hasta la despensa del gigante que encontraremos en dirección OESTE.

GIANT'S KITCHEN (GIANT)

Usaremos la palabra mágica *FEE FIE FOE FOO*, y los HUEVOS DE ORO que le entregamos al trol aparecerán ante nuestros atónitos ojos. Obviamente, hay que recogerlos.



Puntos	207/221

Toca ahora volver hasta el *HALL OF THE MOUNTAIN KING*.

SUR, ESTE, BAJAR PLANTA, ESTE, NORESTE, ESTE, SUBIR, ESTE y ARRIBA.

Estaremos en el pasillo que lleva de *HALL OF THE MOUNTAIN KING* hacia la *Y2 ROOM*, justo donde dejamos las BARRAS DE PLATA, que ahora sí, procedemos a recoger.



Puntos	209/223

Vamos hacia el NORTE para llegar a la *Y2 ROOM* y, con la ayuda de la palabra mágica *PLUGH* volver a la cabaña para dejar nuestros tesoros a buen recaudo.

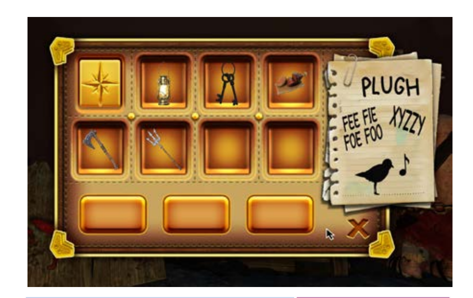
WELLHOUSE (OPEN FOREST)

Dejamos los siguientes tesoros: la ALFOMBRA PERSA, los HUEVOS DORADOS y las BARRAS DE PLATA, para luego regresar a la sala Y2 con la famosa palabreja *PLUGH*.

Y2 ROOM (HALL OF MISTS)

En el improbable escenario que contempla que nunca te hayas topado con el pirata (tienes 247 puntos), es ahora cuando sí o sí, te aparecerá el maldito ladrón de tesoros y te obligará a recuperarlos de su guarida. Si ya lo has hecho y tienes 261 puntos, puedes saltarte este paso.

(VER ANEXO PIRATA)



Puntos	261

WELLHOUSE (OPEN FOREST)

Bueno, ya tenemos 261 puntazos y los 15 tesoros en la cabaña, pero aún nos quedan muchos puntos hasta llegar a los 350, así que no cantemos victoria.

Vamos a la *Y2 ROOM* usando la palabra *PLUGH*.

Y2 ROOM (HALL OF MISTS)

Dirígete hacia el SUR y BAJA la escalera.

DIRTY BROKEN PASSAGE (BEDQUILT)

Ve hacia el OESTE y BAJA para llegar a la *COMPLEX JUNCTION*, luego ve al ESTE hacia la *ANTEROOM*.

En este punto es probable que escuches un mensaje por megafonía en el que se advierte del cierre de la mina, así que ahora comienza una carrera contrarreloj.

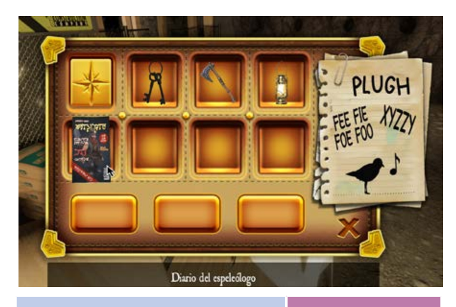
«*The cave is closing soon, please exit through the main office*».

Tu puntuación subirá hasta unos jugosos 286 puntos.

ANTEROOM (BEDQUILT)

Aquí aparecerá un enano inofensivo que huirá nada más verte. Tras de sí dejará un MAGAZINE (¿un **CAAD**?) que procedemos a recoger.

Luego nos movemos en dirección ESTE hasta llegar a *WITT'S END*.



Puntos	286

WITT'S END (BEDQUILT)

Aquí dejaremos caer la revista (ahora ya queda claro que no es un **CAAD** porque entonces sería un tesoro).

Una vez dejada la revista, deberemos probar las distintas salidas de *WITT'S END* excepto la del OESTE. Cada una de las otras tiene un 10% de posibilidades de ser la salida y esta va cambiando de posición con cada interacción. Este proceso puede ser bastante frustrante y puede llevar 15 o más interacciones, así que paciencia.

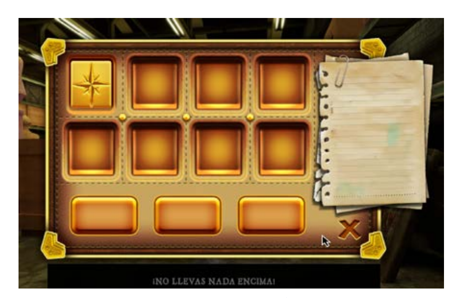
Si estáis en *WITT'S END* más de tres días, recordad que hay que comer e ir al baño.

LLegados a este punto os seré sincero, no sé si realmente existe una posibilidad de salir de *WITT'S END* con un simple desplazamiento o es una forma de hacerte perder el tiempo hasta que se produzca el siguiente evento.

Otro mensaje de megafonía interrumpirá los improperios que seguro estás lanzando por un puzle / laberinto tan absurdo como arbitrario.

«*The cave is now closed*».

Una vez escuches que la cueva está cerrada, serás transportado al *RESERVOIR ROOM*.

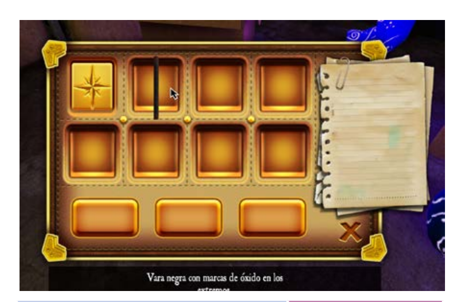


Puntos	297

Sí, como lo ves, al llegar a este almacén nos quedaremos sin nada en nuestro inventario, pero con 297 jugosos puntos.

Guarda la partida por favor.

Nos movemos hacia el SUR hasta que encontremos una VARA NEGRA que recogeremos y que, al examinarla perderá la estrella de su parte superior convirtiéndose en una VARA NEGRA CON MARCAS DE ÓXIDO o, como prefiero llamarlo, un CARTUCHO DE DINAMITA



Puntos	297

En esta sala hay enanos y serpientes, no te acerques a ninguno de ellos.

Si lanzas la dinamita contra la pared donde están las serpientes morirás por culpa de la lava. Aléjate de la pared donde duermen los enanos y lanza contra ella la dinamita.

La explosión abrirá un agujero en la pared del fondo y tu puntuación subirá hasta los 336 puntos.

A lo lejos un elfo aparecerá para saludarte e indicarte que las oficinas están en esa dirección.

Nos moveremos raudos y veloces a las instalaciones de los elfos administrativos para recibir una calurosa bienvenida.



Entre vítores y aplausos nos ofrecerán un resumen de nuestra puntuación para luego mostrarnos el camino de salida hacia el aparcamiento, donde un enorme búho llegará a modo de despedida.

Antes del imprescindible cartel de FIN, se mostrará otro resumen, esta vez con tu puntuación y los turnos que realizaste, así como tu «nivel de aventurero». Si has seguido esta solución tienes un grado A asegurado.



Si, por el contrario, has seguido otro camino y has logrado alcanzar los ansiados 350 puntos, háznoslo saber en nuestra web. ■





¿Qué hacer si el pirata te ha robado tus tesoros?

En primer lugar, debemos dirigirnos a *HALL OF MISTS* y cruzar el PUENTE DE CRISTAL hacia el OESTE.

SUBIMOS las ESCALERAS que están al SUR.

Llegamos al laberinto *MAZEALIKE*.

MAZEALIKE

ESTE, SUR, SUR, SUR, NORTE y ESTE.

BRINK OF PIT

NORTE, ESTE, NOROESTE.

PIRATE'S DEN

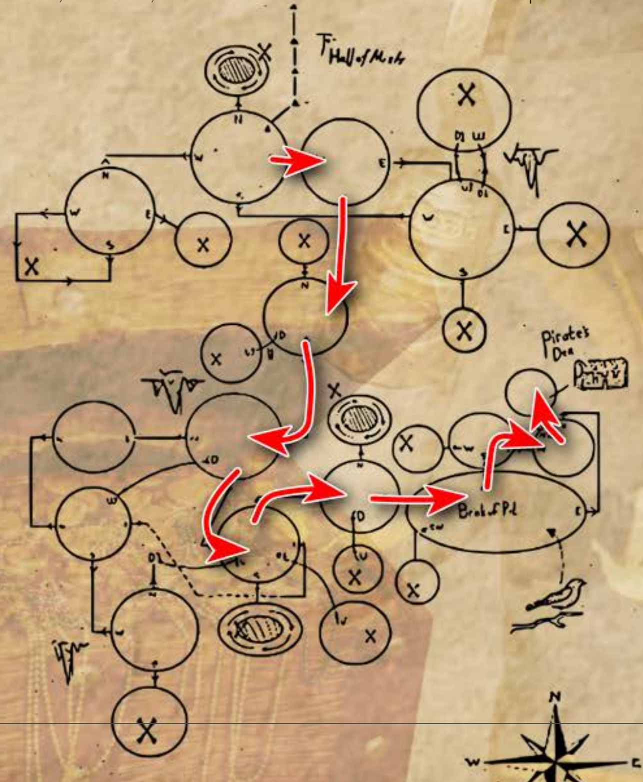
Recoge todos tus tesoros, el cofre del pirata y sal pitando hacia el SUR y luego hacia el NORTE. Con la ayuda del icono de la mano, y pulsando en la pendiente, aparecerás en la *BIRD CHAMBER*, donde cogimos al pajarillo al principio del juego.

BIRD CHAMBER (UPPER CAVE)

Nos movemos hacia el ESTE y llegamos a la D*EBRIS ROOM*.

DEBRIS ROOM (UPPER CAVE)

Con la ayuda de la palabra *XYZZY*, volveremos a la cabaña y dejaremos todos nuestros tesoros, ahora sí, a salvo de las codiciosas manos del pirata.




AHORA EL CAAD EN PAPEL
CAAD
REVISTA PARA AVENTUREROS
AMSTRAD | SPECTRUM | MSX | C64 | MSDOS | ...
VIDEOJUEGOS RETRO DE AYER Y HOY
Más INFO
https://bit.ly/3aulaAQ



CAAD 62
Enero 2024 Año XXXVI
Tercera Edad

Publicación aventurera de aparición trimestral



Director
Juan J. Muñoz Falcó

@Juanjoide

Diseño y maquetación
José Luis Cebrián

@jlcebrian
Tranqui69

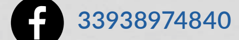
@tranqui69
EJVG

@Eduvillagal

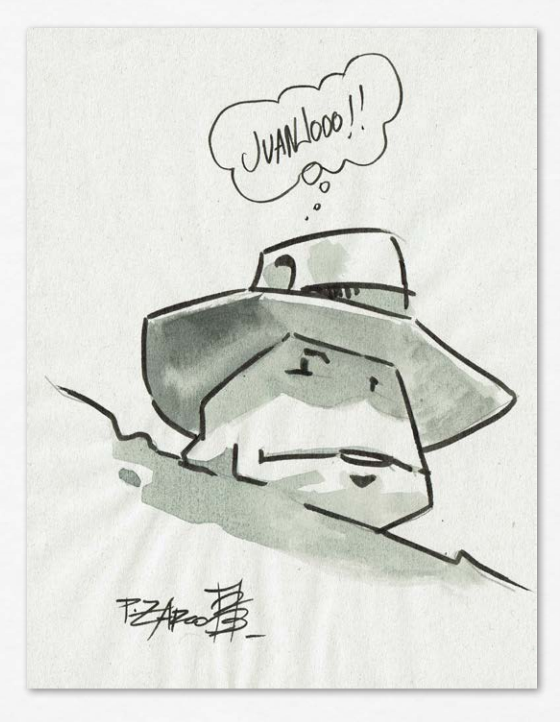
Contacto
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia
clubaventurasad@gmail.com


caad.club

@CAAD_es

yfXGR3H6aR

33938974840
clubdeaventurasad

◀ **Ilustración de portada**: Carátula de la aventura gráfica **El sulfato atómico**, del estudio Alcachofa Soft, realizada por Francisco Ibáñez.



▲ *Petra llamando*, representación de la mascota del **CAAD** amablemente ofrecida por su autor, el ilustrador Paco Zarco, al director del **CAAD**, Juanjo Muñoz.

COLABORADORES

André Leão	José Luis Cebrián
Dardo	*loquedeberia*
Efraím Sánchez-Gil	Marco Antonio del Campo
EJVG	*paravaariar*
El Viñetáculum del Doctor 79	*Timoneda*
Fredrik Ekman	*tranqui69*